



@CARD

SDガンダム外伝

Pippin & Power Macintosh

CD-ROM

PiP PiN

世界初！デジタル・トレーディングカード誕生!!



BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT



Bandai Digital Entertainment

Bandai Digital Entertainment



@CARD SDガンダム外伝

このクエストで、全世界のカードコレクターに挑戦する!!



BDE-10034

¥6,800

Pippin & Power Macintosh



BDE-10034

Pippin & Power Macintosh

¥6,800



@CARD SDガンダム外伝

このクエストで、全世界のカードコレクターに挑戦する!!



Bandai Digital Entertainment

@CARD

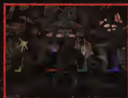
SDガンダム外伝

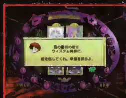


@CARD

SDガンダム外伝

タピト城を訪れた勇者よ、ネットの彼方をさまよう
213枚のカードを集め、この城にかつての輝きを取り戻して欲しい。
カードはたやすく手に入るとは限らない。
バトルで勝ち取るカード、謎を解きトランスフォーメーションで
つくりだすカード・・・。
数々の試練が君のコンプリートを阻むが、
プレイヤー同志のトレーディングで立ち向かうのだ。
入手が困難であればある程、
君のコレクター魂は燃え上がるに違いない。


アトリウム


コレクションアルバム


カードバトル

このソフトに必要なシステム・・・Pippin, PowerMacintosh,で使用可能

Power Macintosh動作環境

- ●OS：漢字Talk7以降（7.5以上推奨）
- ●CPU：PowerPC
- ●CD-ROM：2倍速以上（4倍速以上推奨）
- ●モニタ：640×480ドット以上
- ●空きメモリ：8MB（最低 6MB、16MB以上推奨）
- ●ハードディスク空き容量：2MB以上
- ●フロッピーディスクドライブ推奨

Pippin動作環境

- ●本体セット●ATMARKフロッピーユニット推奨

このソフトで使用可能なPippin対応周辺機器

- ●ATMARK WIRELESS CONTROLLER-SET

※付属のフロッピーディスクをご使用になる場合は、ATMARKフロッピーユニットをご用意ください。

セット内容

- ●CD-ROM×1
- ●フロッピーディスク×1
- ●取扱説明書×1
- ●ユーザー登録ハガキ×1

COMPACT disc CD-ROM



注意

必ずお読みください。



- ●取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください。
- ●遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

創通エージェンシー
© サンライズ
F証紙
0010034

●記載の会社名及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。
●本製品の全部または一部を当社に無断で複製すること、コンピュータープログラムを逆アセンブルまたはコンパイルすることを禁じます。本製品に含まれるデータを加工して作成した二次的著作物のすべての権利は著作者に帰属されます。著作者の許諾なくその二次的著作物または本製品を販売すること、地上波衛星波ネットワークにより送信または受信すること、公開上映すること、賃貸業に利用することは、法律により禁じられています。

発売元 株式会社 バンダイ·デジタル·エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル5F
製品に対するお問い合わせ先は TEL 03-3864-5588

販売元 株式会社 JVCアドバンストメディア
〒104 東京都中央区銀座7-17-14 松岡銀座ビル6F
TEL 03-3547-0716





BDE-10034 ¥6,800(税別)



ISBN4-89455-018-0 C0879 ¥6800E

@CARD

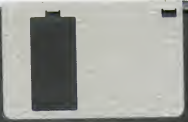
SDガンダム外伝

BDE-1

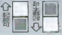
MADE IN JAPAN 1997

COMPACT disc

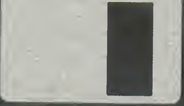
PiP
P!N



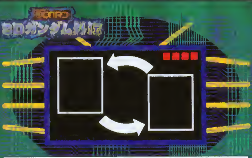




@CARD専用フロッピーディスク
記録可
記録不可




HD


NAME
@CARD専用フロッピーディスク

CARD LIST カードリスト



No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
32	騎士アレックス	30		
33	騎士アレックス	170	A	トランスフォーメーション
34	剣士セータガンダム	130	C	
35	法術士ニューガンダム	130	D	
36	騎士ダブルゼータガンダム	130	E	
37	モンスターゴブリンザク	110	C	
38	モンスタースライムアッザム	30	C	
39	モンスターキングアッザム	140	B	トランスフォーメーション
40	モンスタースケルトンドーガ	−50ポイント		
41	剣士ゲルググ	マークチェンジ	A→B	
42	戦士アッシマー	50	B	
43	戦士ガブスレイ	230	B	バトル
44	騎士サザビー	240	A	
45	騎士ガルバルディα	100	B	
46	騎士ガルバルディβ	150	C	
47	騎士ジオング	110	B	
48	モンスタージャイアントジオング	110	AE	バトル
49	騎士バウ	190	B	
50	騎士ドライセン	170	B	
51	騎士ゼノンマンサ	170	B	
52	怪鳥ガウーダ	マークチェンジ	B→C	
53	呪術士メッサーラ	−50ポイント		
54	神官マクベ・カッツェ	100	BC	
55	マッドゴーレム	マークチェンジ	C→D	
56	サイコゴーレム	230	C	
57	モンスターゴーストビグザム	200	C	
58	コンスコン王	マークチェンジ	E→D	
59	シオダンテ	180	A	トランスフォーメーション
60	闇の皇帝ジークジオン	240	A	バトル
61	闇の皇帝ジークジオン	110	D	バトル
62	騎士シャインガンダム	175	D	バトル
63	騎士シャインガンダム	170	C	トランスフォーメーション
64	騎士シャインガンダム	190	A	バトル
65	装光騎士キングシャイン	170	D	トランスフォーメーション
66	超光騎士バトルシャイン	190	B	トランスフォーメーション

No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
1	騎士ガンダム	110	C	
2	炎の剣	トリプルチェンジ	C→E→B→	
3	霞のよろい	トリプルチェンシ	D→A→C→	
4	力のたて	トリプルチェンジ	B→D→A→	
5	騎士ガンダム	140	AB	トランスフォーメーション
6	騎士ガンダム	140	A	トランスフォーメーション
7	バーサル騎士ガンダム	170	AD	バトル
8	サタンガンダム	130	A	
9	ブラックドラゴン	190	A	バトル
10	ネオブラックトラゴン	240	E	トランスフォーメーション
11	ドラゴンベビー	10		トランスフォーメーション
12	スペリオルドラゴン	230	AD	トランスフォーメーション
13	僧侶ガンタンク	30	D	
14	戦士ガンキャノン	−30ポイント		
15	妖精ジムスナイパーカスタム	100	A	
16	妖精ジムスナイパーカスタム	100	AB	バトル
17	武闘家ネモ	−20ポイント		
18	予言者アレクサンダー	マークチェンジ	D→E	
19	妖精キッカ	エスケープ		
20	騎士アムロ	50	A	
21	黄金の騎士	100	AD	
22	騎士シャア	エスケープ		バトル
23	騎士セイラ	100	B	
24	レビル王	エスケープ		
25	鍛冶屋テム	マークチェンジ	E→A	
26	剣士リ・ガズィ	120	A	
27	修行僧ジムキャノン	−30ポイント		
28	精霊キャトルウッド	10		
29	兵士ジム	10		
30	町人ジムヘンソン一家	トリプルチェンジ	A→C→E→	
31	アルガス騎士団	180	A	トランスフォーメーション

No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
67	騎士ドモン	100	CD	
68	装光機ハートランザー	サポーター		トランスフォーメーション
69	戦神機キンクオブハート	190	B	バトル
70	戦神機キングオブハート	200	AE	トランスフォーメーション
71	戦神機キンクオブハートS	200	A	バトル
72	戦神機キングオブハートS	230	D	トランスフォーメーション
73	戦神機キンクシャッフル	260	A	バトル
74	武闘家ドラゴンガンダム	155	E	
75	武闘家ドラゴンガンダム	185	A	バトル
76	師範代サイサイ	100	C	
77	竜神機クラブオンエース	195	A	バトル
78	竜神機クラブオンエースS	240	C	バトル
79	闘士マックスガンダム	190	C	バトル
80	闘士マックスガンダム	240	A	バトル
81	訓練士チボデー	100	C	
82	獣神機クイーンザスペード	195	B	バトル
83	獣神機クイーンザスペードS	245	A	バトル
84	剣士ローズガンダム	140	B	
85	剣士ローズガンダム	190	C	バトル
86	剣士ジョルジュ	110	D	
87	烏神機シャックインダイヤ	195	C	バトル
88	烏神機ジャックインダイヤS	240	D	バトル
89	重戦士ボルトガンダム	180	B	バトル
90	重戦士ボルトガンダム	サポーター		バトル
91	戦士アルゴ	120	B	
92	鉄神機ブラックジョーカー	205	D	バトル
93	鉄神機ブラックジョーカーS	250	A	バトル

 :A  :B  :C  :D  :E

No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
94	法術士シュピーゲル	170	D	
95	闘神機シュバルツディーラー	サポーター		バトル
96	闘神機シュバルツディーラーS	280	BE	トランスフォーメーション
97	暴竜カイサーワイバーン	160	A	
98	暴竜神	280	A	トランスフォーメーション
99	太陽騎士ゴッドガンダム	290	D	トランスフォーメーション
100	太陽騎士ゴットカイサー	355	C	トランスフォーメーション
101	騎士ライジング	50	C	
102	シャッフル騎士団	260	BC	
103	モンスターウルフマン	−20ポイント		
104	モンスターデシャイターン	180	−	
105	モンスターベスカトーレダック	10	−	
106	モンスターブルドッケング	10	−	
107	モンスターガンオーキス	100	D	
108	異能戦士ゴッゾーラ	−30ポイント		
109	異能戦士オプトゾリティア	−30ポイント		
110	異能戦士ワイルドゴッグ	100	DE	
111	山師ゾロ	マークチェンジ	D→C	
112	兵士マーフィー	80	B	
113	重戦士ボルト	180	B	
114	闘士ガーベラテトラ	30	D	
115	戦士マンダラ	120	C	
116	戦士コンティオ	100	CD	
117	騎士ジェスター	−50ポイント		
118	騎士マーメイド	サポーター		バトル
119	ダークハーフシャイン&ドモン	180	C	
120	操手デスアーミー	115	A	
121	妖機兵キベルトウイッチ	170	D	
122	魔女コンティオ	115	B	
123	空爆機兵ヘリネーデル	250	CD	

No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
154	騎士カトル	110	E	
155	騎士ガンダムヘビーアームズ	170	E	
156	轟機兵マグナアーム	190	D	
157	闘士トロワ	120	E	
158	騎士ガンダムデスサイズ	190	A	
159	冥機兵デスサイザー	180	D	
160	法術士デュオ	100	AE	
161	騎士シェンロンガンダム	170	B	
162	咬機兵ナタック	190	E	
163	剣士ウーフェイ	110	E	
164	考古学者トレース	エスケープ		
165	古代神ハロックガン	30	E	
166	従機兵レグルス	130	C	
167	電光騎士セクス	230	D	
168	雷迅機トールキス	210	D	
169	瀑水機メリクリウス	210	E	
170	熾炎機ヴァイエイト	210	E	
171	双騎士レディアン&ドゥ	170	CE	
172	騎士リーオー	240	AE	
173	騎士エアリーズ	マークチェンジ	B→A	
174	騎士キャンサー	マークチェンジ	A→E	
175	騎士トーラス	100	E	
176	騎士バイシーズ	50	E	
177	バーサル騎士ガンダム	180+サポート	BCD	トランスフォーメーション
178	ネオブラックドラゴン	270+サポート	CDE	トランスフォーメーション
179	騎士スペリオルドラゴン	290+サポート	BCE	トランスフォーメーション
180	騎士シャインガンダム	170+サポート	ACE	トランスフォーメーション
181	戦神機キングシャッフル	260	ABD	トランスフォーメーション
182	太陽騎士ゴッドガンダム	300	ACD	トランスフォーメーション
183	騎士ウイングガンダム	170	ABD	トランスフォーメーション
184	鎧闘神ウイングガンダム	260	BDE	トランスフォーメーション
185	スペリオルドラゴンEX	320	CDE	トランスフォーメーション
186	暗黒卿マスターガンダム	280	ADE	トランスフォーメーション
187	騎士ガンダム	250	C	トランスフォーメーション
188	黄金神対暗黒神!	280	D	トランスフォーメーション

No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
124	機兵戦車ヴァルヴァロタンク	180	O	
125	ネロスガンモンス	200	CE	
126	魔龍機デビルドラグーン	205	E	バトル
127	魔龍機デビルドラグーン	245	B	バトル
128	暗黒卿マスターガンダム	245	B	バトル
129	暗黒卿マスターガンダム	250	B	バトル
130	暗黒卿マスターガンダム	290	BO	トランスフォーメーション
131	暗黒卿マスターガンダムS	340	A	トランスフォーメーション
132	魔馬キサイウン	120	AO	
133	暗黒神デビルスペリオル	240	O	バトル
134	暗黒神デビルスペリオル	240	E	バトル
135	悪のスペリオルドラゴン	305	B	バトル
136	争覇騎士ジョンブルガンダム	210	O	
137	争覇卿グラントガンダム	260	AB	トランスフォーメーション
138	江湖騎士ノーベルガンダム	220	A	
139	江湖卿ウォルターガンダム	260	AB	トランスフォーメーション
140	突撃騎士ネロスガンダムクローン	−100ポイント		バトル
141	突撃卿ガンダムヘブンズソード	260	CE	トランスフォーメーション
142	デビルヘット1	200	C	
143	デビルヘッド2	220	O	
144	スーパースペリオルドラゴン	300	B	トランスフォーメーション
145	黄金神スペリオルカイサー	サポーター		トランスフォーメーション
146	守護天使ヒイロ	50	D	
147	騎士ヒイロ	マークチェンジ	C→B	バトル
148	騎士ウイングガンダム	170	BE	トランスフォーメーション
149	天使リリーナ姫	エスケープ		バトル
150	ウイングの剣	トリプルチェンジ	E→B→O	バトル
151	鎧闘神ウイングガンダム	220	B	トランスフォーメーション
152	騎士ガンダムサンドロック	170	E	
153	斬機兵サンドレオン	190	O	

No.	キャラクター名	Point	Mark	Hint
189	鎧闘神出現!	280	E	トランスフォーメーション
190	初代騎士ガンダムパーティー	180	BE	コレクション
191	騎士ガンダム伝説の戦い!	170	AC	コレクション
192	スペリオルトラゴン、ここに!	360	CE	コレクション
193	誕生!新生シャッフル騎士団	260	CE	コレクション
194	燃えろ!シャインカンダム	290	DE	コレクション
195	必殺の、ゴッドフィンガー!	350	AB	コレクション
196	戦神機対暗黒卿	355	BE	コレクション
197	鎧闘神墜つ!	360	OE	コレクション
198	雷迅機、跳ぶ!	220	CE	コレクション
199	アーサーガンダム	200	B	コレクション
200	総統ウィズダム	150	O	
201	シービー伯爵	170	D	
202	タチカゼ将軍	140	E	
203	ルトルフ大公	130	B	
204	帝王クライムカイザー	200	C	
205	闇次元の使い魔	230	BC	トランスフォーメーション
206	ブライアン総統	150	E	バトル
207	シービー伯爵	170	E	バトル
208	タチカゼ将軍	180	E	バトル
209	ルドルフ大公	185	C	バトル
210	帝王クライムカイザー	200	AO	バトル
211	ノーザン	フリーマーク		
212	アーサーガンダム	200	CE	バトル
213	ロイヤルナイツ	240	E	トランスフォーメーション

 :A  :B  :C  :D  :E

郵 便 は が き



124-□□

料金受取人払

葛飾郵便局
承認
168

差出有効期間
平成10年3月
20日
切手を貼らずに
お出しください

東京都葛飾区
東四つ木4－42－5
（株）バンダイロジパル内
B・D・E
お客様登録係 行

このはがきは、添付ソフトのバージョンアップサービスなどを受けるために必要なものです。

必要事項をご記入のうえ、必ず返送してくださるようにお願いいたします。

（楷書で正確にご記入ください。難しい漢字にはかなをふってください。）

お客様住所・氏名記入欄

□□□-□□

住所 ____________________

氏名

電話番号 ____-____-____ 年齢 ____才 男・女

お客様登録カード

●商品名 ＿＿＿＿＿＿＿＿

●バーコードNo, | 4 | 5 1 4 3 9 2 | | |

●購入日 19　　年　　月　　日

●購入店名 ＿＿＿＿＿＿＿＿

●この商品を何で知りましたか？□を付けて下さい。

□ 店頭　　□ 雑誌（　　　　　）
□ 友人　　□ 広告（　　　　　）
□ その他（　　　　　）

●あなたのこの商品の評価は？□を付けてください。
（楽しい ← A-B-C-D-E → つまらない）

1.操作性 ・・・・・・・ A－B－C－D－E
2.ストーリー・内容 ・・ A－B－C－D－E
3.グラフィック ・・・・ A－B－C－D－E
4.価格 ・・・・・・・・ A－B－C－D－E

●ご使用機種

□ Pippin™ ATMARK
□ Macintosh
□ Windows
機種名(　　　　　　　　)

＊サポート時に必要なことがありますので、形式までお書きください

●あなたのご職業は？

＿＿＿＿＿＿＿＿

カードのチェック

カードには、キャラクターやポイントをはじめ、たくさんの情報が隠されている。コレクションルームのアルバムを開き、いずれかのカードをクリックすると内容がチェックできる。

〈図3〉



＊キャラクターをダブルクリックすると、カードが拡大表示(ハロ表示時は不可)され、カードの外側をクリックすると、もどります。

カードのみかた

〈通常サイズ表示〉〈図3〉

①**カードナンバー**　カードの通しナンバー
②**カードポイント**　カードの強さ
③**フレーム** カードのコンディションや戦績を表示（P15参照）
④**マーク**　カードの属するグループで、バトル時のカード選出に関係
⑤**カードセット**　カードの属するセット（全部で8種類あります）

〈図4〉

〈クローズアップ表〉〈図4〉

①**フリップボタン**　カードの裏を表示
②**キャラクター**　クリックすると、さらに拡大表示
③**マークパネル**
④**予備カードの特色表示パネル**

〈図5〉

〈クローズアップ裏〉〈図5〉

①**カード解説ボタン**　キャラクターに関する情報を表示
②**フリップボタン**　カードの表を表示
③**インフォメーションパネル**　トランスフォーメーションに関する情報を表示
④**パズルウインドー**　カードのパズルを表示
⑤**バトル結果表**　これまでのバトルでの勝ち数を表示
⑥**ライトパズル表示**

SD GUNDAM SIDE STORY

アトリウム

タビト城の入り口となる「アトリウム」は、城内の他の場所に移動したりするためのメニュー画面の役割を果たす大事なエリア。ここで、行きたい場所の扉をクリックするとその部屋へ入ることができる。

＊ショートカットは、コントローラの操作（P8）、キーボードの操作（P9）を参照。

〈画面のみかた〉〈図6〉

〈図6〉



①**インフォメーションルームへ**
カードの購入、トレード、ゲームの記録や、いろいろな情報入手のための部屋。

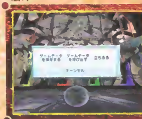
②**コレクションルームへ**
集めたカードをチェックしたり、バトルやトランスフォーメーションに使うカードを選ぶ部屋。

③**トランスフォーメーションルームへ**
集めたカードをいろいろな方法で変身させて、新しいカードをつくる部屋。

④**バトルアリーナへ**
カードバトルを行うための厳粛な競技場。

⑤**出口〈図7〉**
セーブやゲームを終えることができる城のゲート。

〈図7〉



ゲームデータを呼び出す　ロード
ゲームデータを保存する　セーブ
立ち去る もう1度「立ち去る」を選ぶと、ゲーム終了。「立ち去らない」を選ぶとアトリウムに戻る。
キャンセル　アトリウムに戻る

ハロはいつでも君の味方！

〈図8〉



〈図9〉



〈図10〉



ハロはプレイヤーをサポートしてくれるとても便利なメカ。それぞれのルームで、画面の右上または左上をクリックするとハロがあらわれ、〈図8〉もう１度クリックすると隠れる。表示時にハロをダブルクリックするとオープン状態になる。〈図11〉

カードの移動

アルバムに収納されたカードをトランスフォーメーション、バトル、トレード等で他の部屋へ移動さたい時は、ハロを表示させてから〈図8〉、移動させたいカードをクリックすると、ボーダーがピンク色に変わる。〈図9〉
もう１度ハロをクリックすると選んだカードをピックアップする。〈図10〉
※ハロを表示させないとカードの移動はできません。



ハロ、オープン!!〈図11〉

ハロをダブルクリックしてオープン状態にすると、いろいろと便利な機能が使えるようになる。ハロの外側のどこかをクリックすると画面終了。

①ハロが持っているカード（■ ■ をクリックすると移動します。）
②選んだカードの枚数
③@マーククレジットの残量
④全部のカードをハロに取り込む
⑤ゲームデータの保存、呼び出し、修正
⑥アトリウムへ
⑦タビト城の物語を表示。表示中このマークをクリックするともとの画面に戻る
⑧選んだカードをドロップ
⑨すべてのカードをドロップ
⑩ＨＥＬＰ：ゲームの遊び方を表示

〈図11〉



コレクションルーム

〈図12〉



〈図13〉

ここは、集めたカードを収納や閲覧したり、バトルやトランスフォーメーションに使うカードを選出したりする、クエストの要となる部屋。ホロ・ポートレイト・システムから大事なヒントが得られる場合もある。

コレクションルームの中

(画面のみかた)〈図12〉

① **ホロ・ポートレイト・システム**　囚われた英雄たちの姿や、ノーザンからのメッセージを表示。

② **アルバム**　クリックするとズームアップし、もう1度クリックするとアルバムを開く。

アルバムの使い方

(画面のみかた)〈図13〉

① **ページボタン**　ナンバーをクリックすると、そのナンバーのアルバムに収納されているカードを表示。
＊現在表示中のページボタンが点灯。

② **フレームソートボタン**　フレームの色に従ってカードを並べ替える。

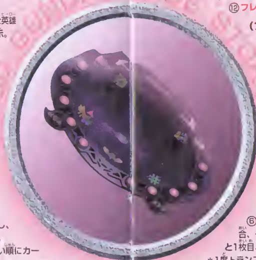
③ **セットソートボタン**　カードをセットごとに並べ替える。(セット内では、番号の小さいカード優先)

④ **マークソートボタン**　各マークを表示し、選んだマークの順にカードを並べ替える。

⑤ **ポイントソートボタン**　ポイントの高い順にカードを並べ替える。

⑥ **ナンバーソートボタン**　ナンバーの小さい順にカードを並べ替える。

⑦ **コレクションプログレスバー**　現在持っているカードの枚数とコレクション達成度を表示。



⑧ **ページ送りボタン**　クリックすると前後のページを表示。

⑧ **ナンバーチェンジ**　クリックすると前後のページナンバーを表示。

⑩ **カード**　ハロ表示時にクリックすると、そのカードをクローズアップ。
＊カードのみかたはＰ10参照。

⑪ **フレーム(外)**　色や明るさでカードのコンディションを表示。

⑫ **フレーム(内)**　色で戦いの経験値を表示。

(フレームのみかた)

①(ピンクの外枠)
選択中のカード。

②(グレイの外枠で絵が明るい)
すでに持っているカードで中をみることができる。

③(グレイの外枠で絵が暗い)
すでに持っているが、可動していないのでアルバムからの移動は不可。

④(濃いクレイの外枠で絵が暗い)
まだ持っていないカードで、中をみることもアルバムからの移動も不可。

⑤(ブルーの外枠で光っている)
トランスフォーメーションでつくったカード。分解も可能。

⑥ **所有枚数**　同じカードを複数持っている場合、そのカードの所有枚数を表示。クリックすると1枚目、2枚目…と順番にカードをめくる。

＊1度トランスフォーメーションに使ったカードは、アルバムに表示されるが使用不可。



バトルアリーナ

〈図14〉



〈図15〉



ここは、集めたカードの力を発揮させて敵と戦うステージ。バトルに勝つと@カードクレジットを手に入れることができる。また、バトルを重ねるごとにバトルレベルが上がり、敵も次第に強力になり、ステージも進化していく！

(画面のみかた1)〈図14〉

①**バトルオーブ**　クリックするとバトルスタート、途中でバトルを棄権する時にも使用。
②**ハロ**　持っているバトルカードを選んで、カードモニターに投入。
③**カードモニター**　バトルカードを待機させる場所。
④**バトルカード**　バトルに出場するカードで、6枚まで選出可能。
⑤**敵表示モニター**　クリックして対戦相手を選択。対戦後は敵の手持ちのカード枚数を表示

(画面のみかた2)〈図15〉

①**カードデータ**
②**プレイヤーのトータルポイント**
③**敵のトータルポイント**
④**プレイヤーのカードバー**　プレイヤーが使ったカードの数を表示
⑤**敵のカードバー**　敵が使ったカードの数を表示



バトルの手順

1. ハロを呼び、コレクションルームからピックアップしたカードを6枚選んで、カードモニターにドロップ。〈図16〉
2. 敵表示モニターをクリックして対戦相手を選び、中央のバトルオーブをクリック。〈図17〉
3. 開始の合図が出たら、赤い枠を←→で移動させて対戦するカードを選択。↑を押すとステージ上にあらわれ、対戦スタート！〈図18〉
4. 敵は、こちらを上回るまで追加のカードをステージに出し続けることができる。が、敵のポイントがこちらのポイントを上回る場合、こちらからの追加カードは1枚しか出せない。〈図19〉
5. 交互にカードを追加してポイントを上げながら、手持ちのカードがなくなるか、どちらかが棄権するまでバトル続行！！〈図20〉

〈図16〉



〈図17〉



〈図18〉



〈図19〉



〈図20〉





〈図21〉

バトルの掟

●バトルに出場させるカードは、マークをよく考えて選ぼう。前に出したカードと同じマークでないと、追加させることはできない！
●お互いが同じポイントのカードを出した場合やトータルポイントが同じになった場合は、これまでのポイントやマークは無効になる。
●バトルオーブをクリックすると棄権できるが、その場合はそのバトルで使ったカードは、バトルには使えない。
●どちらも6枚のカードをすべて出してしまった場合は、その時点でポイントの高い方が勝ち！引き分けの場合は、プレイヤーの勝ち！
●バトルに勝つと@カードクレジットを獲得。また、対戦相手のカードが手に入ることも・・・。〈図21〉



カードの中には通常のポイントのカード以外に、敵のポイントを下げるカードやマークチェンジのみを行うカード等がある。それらのカードは、自分がカードを出す時に、ポイントのカードの前後に続けて出すことができる。ただし、バトル時に使えるカードは全部合わせて6枚まで。



それでは、模擬バトルに挑戦！

READY GO!!

1、対戦相手を決定したら、バトルオーブをクリックするとカードバトル開始！！
2、まずは、ポイント110の▲マークのカードで勝負！！110対150でちょっと押され気味。〈図22〉
3、ポイント110のカードを追加。敵もカードを追加してきた。〈図23〉
4、今度は、ダブルマーク（▲と[illegible]）のカードを出して、マークチェンジの準備。〈図24〉
5、新たなマークのカードで反撃できるか？〈図25〉
6、ついに最後の1枚を出したがピンチ！！果たして敵の最後のカードは？〈図26〉

〈図22〉


〈図23〉


〈図24〉


〈図25〉


〈図26〉


トランスフォーメーションルーム

〈図27〉



ここは、集めたカードを使って、新たなカードを生みだす部屋。そのためには、カードに隠されたヒントから秘密のコードを解明して、正しい組み合わせを発見しなければならない。新たに生まれたカードは、タビト城を解放するための重要な鍵となるだろう。

（画面のみかた）〈図27〉

①**パズル選択ボタン**　トランスフォーメーションの種類を選択。
- a ライトパズル
- b フレームパズル
- c パズル結合
- d レントゲン結合
- e サウンドパズル
- f カード分解

②**カードホルダー**　カードを差し込む。
③**カード接続機**　トランスフォーメーションに使うそれぞれのカードを接続。
④**レバー**　トランスフォーメーションを実行。
⑤**ハロ**　トランスフォーメーションに必要なカードを選んで、カードホルダーに投入。
⑥**モニター**



トランスフォーメーションの組み合わせ

●**ライトパズル**　カードに記された光のコンビネーションを組み合わせたアニメーションで、新しいカードをつくる。アニメーションが正しく行われたらレバーを引く。〈図28〉

●**フレームパズル**　バトルによって変化するフレームの色を組み合わせて、新しいカードをつくる。フレームの色がマッチしたらレバーを引く。〈図29〉

●**パズル結合**　それぞれのカードからパズルの破片をつなぎ映像を完成させて、新しいカードをつくる。パズルが完成したらレバーを引く。〈図30〉

●**レントゲン結合**　視覚と想像力を駆使して、複数のイメージからひとつのイメージを完成させて、新しいカードをつくる。映像が完成したらレバーを引く。〈図31〉

●**サウンドパズル**　バラバラになっている音の破片をつなげてひとつの音楽を奏で、新しいカードをつくる。つくった音楽は、もう１度パズルスイッチ（モニター右上の音符のかけら）をクリックするとテスト可能。正しくつながったらレバーを引く。〈図32〉

●**カード分解**　トランスフォーメーションで手に入れたカードをカードホルダーに入れて接続。もとのカードがモニターに表示されたら、レバーを引く。〈図33〉

●**コード結合**　秘密のコードを持った特殊なカードをカードホルダーにセットして、新しいカードをつくる。レバーは不要。

〈図28〉



〈図29〉



〈図30〉



〈図31〉



〈図32〉

〈図33〉



〈図34〉

〈図35〉

〈図36〉

〈図37〉


トランスフォーメーションの方法

1. コレクションルームで、トランスフォーメーションに必要なカードをハロに持たせ（9枚まで）、トランスフォーメーションルームに移動。〈図34〉
2. ハロの持っているカードをナンバーの小さい順に左端からカードホルダーに投入後、そのトランスフォーメーションに使うカード接続機をクリックして点灯させる。〈図35〉
3. パズル選択ボタンのいずれかををクリックすれば準備OK！〈図36〉
4. レバーをクリックすると、新たなカードができあがる。

トランスフォーメーション成功!!

トランスフォーメーションが成功すると、レバーの宝石が輝き、新たなカードが表示される。また、コード結合のヒントがもらえることも…。失敗した場合は、宝石は輝かず、レバーももとの位置に戻ってしまう。完成したカードは、クリックするとハロに持たせてコレクションルームに移動できる。〈図37〉

「No.6騎士ガンダム」カードをつくってみよう！

1. コレクションルームからNo.1、No.3、No.4の3枚のカードをトランスフォーメーションルームに移動させる。〈図38〉
2. カードをカードホルダーに投入後、3枚のカード接続機を点灯させる。〈図39〉
3. パズル選択ボタンの「サウンドパズル」を選択。〈図40〉
4. レバーをクリックすると、「No.6騎士ガンダム」のカードが誕生！〈図41〉

＊トランスフォーメーションに使ったカードは、以後トランスフォーメーションやバトルに使うことはできないが、コレクションルームに再び収納され、新たなメッセージが加わることもある。

〈図38〉

〈図39〉

〈図40〉

〈図41〉


ごあいさつ

このたびは、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. Pippin＆Power Macintosh専用ソフト「CARD SD GUNDAM 外伝」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

⚠健康上のご注意

ゲームを楽しむ前に
- ●ゲーム中は部屋を明るくし、画面に近づきすぎないように注意しましょう。
- ●ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分～5分の休憩をとってください。
- ●疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けましょう。

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。画面からは、できるだけ離れてプレイすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状が現れるという例があります。このようなことを経験したことのある人は、このソフトをプレイする前に必ず医師に相談してください。また、このソフトをプレイしている時、このような症状が起きた場合は、速やかにゲームを止めて医師の診察を受けるようにしてください。

※このマニュアルに記載されている内容は、1997年9月現在のものです。
※本書の内容に関しましては、事前予告なしに変更することがあります。
※Pippin 対応CD－ROMソフトです。

CONTENTS

インフォメーションルーム

〈図42〉


〈図43〉


〈図44〉


〈図45〉


〈図46〉


ここは、カードの購入やトレード、情報収集を行うための集いの部屋。欲しいカードを手に入れたり、様々な情報を聞いたりして、コレクションをますます充実させよう！〈図42〉

カードをかう

まだ持っていないカードは、バトルで獲得した@カードクレジットを使って買うことができる。@カードクレジットの残高は、ハロオープン時に表示。

（カードの買い方）

1. 「カードをかう」をクリックし、カードショップへ。〈図43〉
2. ◀▶をクリックすると、ページが変わるので、欲しいカードをクリック後、もう1度「カードをかう」をクリック。カードの代金は、カード1枚につき@カードクレジット3コで自動的に引き落とし。〈図44〉

＊@カードクレジットの残高が足りない場合は、警告音が鳴る。

トレードをする

フロッピーディスクを使ってカードのトレードができる。「じゅんび」をクリックしてトレードに使う友達と同じナンバーのカードを準備し、終ったらそれをフロッピーに書き込んで、友達と交換しよう。〈図45〉

（トレードの準備のしかた）

1. ハロを呼び出し、トレードしたいカードを選ぶ。カードは何枚でもOK。
2. 選んだカードを「あげるカード」にドロップ。やり直したい時は、「キャンセル」を選ぶ。◀▶で他の「あげるカード」を見ることもできる。〈図46〉
3. 「しらべる」のナンバープレートの各ケタをクリックして、↑↓で欲しいカードのナンバーを探し、みつけたらカードをダブルクリックすると、そのカードが「もらうカード」の中に表示される。1回のトレードで5枚まで選択可能。〈図47・48〉
4. フロッピーディスクをセットし、「とうろく」をクリックして。トレードを登録したフロッピーディスクを友達と交換。

＊「メイン」をクリックすると、トレードエリアから退出。

トレードをみる

フロッピーのトレードを見ることができる。「取り消す」ボタンで1度つくった記録を消すこともできる。トレードを完成させたい場合は、「トレードをする」をクリック。〈図49〉

勇者の部屋

バトルのレベル、獲得したトロフィー、クエスト、敵のボス等、ゲームの進行具合をチェックすることができる。また、クエストボタンをクリックするとそれぞれのクエストの内容も確認でき、成功させたクエストには星印が表示される。〈図50〉

ゲームのきろく

ハロを呼んでゲームデータのセーブやロードができる。いずれかをクリック。〈図51〉

〈図47〉


〈図48〉


〈図49〉


〈図50〉


〈図51〉


迷える勇者たちへ（トラブルシューティング）

〈図52〉

〈図53〉

冒険の途中、困ったことになったら、あきらめる前にこのページをチェックして欲しい。このアドバイスが君の役にたつことを願っている。

ノーザンより

1. Power Macintoshで、CD-ROMが起動しない場合

コントロールパネル内の「メモリ」を開き、仮想メモリを「切」にします。コントロールパネル内の「機能拡張マネージャ」を開き、セットを漢字Talk7.5のみ（システムのバージョンによっては標準システム）に設定します。この時、リストの中に表示されている下記の名前の先頭に「✓」マークがついていない場合は、その名前をクリックして全てに「✓」マークをつけてください。〈図52〉

Quick Time
Quick Time Power Plug
Quick Time Musical Instrument

以上の操作を行った後、Power Macintoshを再起動させてください。

2. 必要なカードを集めたはずなのに、トランスフォーメーションができない。

カードホルダーにカードを投入する順番をもう1度チェックしてみましょう。カードが揃っていても、順番が正しくないとレバーを引いてもトランスフォーメーションできません。〈図53〉

3. トレードのとうろくができない。

フロッピーディスクが正しくセットされていますか？付属のフロッピーディスク以外のものを使う場合は、フォーマットもよく確かめましょう。Pippin でプレイしている人は、別売りのATMARKフロッピーユニットが必要です。

4. ハロがいない？

ハロは、それぞれの部屋のメイン画面で、右上の方をクリックするとあらわれます。少しずつ位置を変えながら、何箇所かクリックしてみましょう。

5. セーブエラーのメッセージが出た。

セーブデータは、本体のハードディスクに保存されます。ハードディスクにコピーしたフォルダからゲームを起動させてみてください。〈図54〉

6. ゲームのムービーがスムースに流れない。

このゲームは、4倍速以上を推奨につくられていますので、2倍速CD-ROMドライブをご使用の場合、ムービーや画面の切り替えに多少の影響がある場合が考えられます。

7. モニタの色表示は？

このゲームでは、モニタの表示色は256色に対応しているため、ゲームスタート時に自動的に256色に設定が切り替わります。ゲーム終了後、他のソフトを使用する場合は、設定を切り替えてください。

〈図54〉

ソフトウェア使用許諾契約

本ソフトウェアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本ソフトウェアをお使いになることにより、本契約条項の拘束を受けることに合意したものと見なされます　本契約条項に同意される場合は、同封のお客様登録カードに必要事項を記入の上、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント宛にご返送下さい、

1、使用許諾　　本契約が添付されているディスク、ROM、その他すべての記録媒体上の、アプリケーション・ソフトウェア、デモンストレーション・ソフトウェア、システム・ソフトウェア及び本契約に伴うその他のソフトウェア（以下総称して「ソフトウェア」と称します）、ならびに関連書類及びフォントは、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント（以下「バンダイ・デジタル・エンタテインメント」と称します）により使用許諾されるものです　「ソフトウェア」及びフォントが記録されているディスク本体の所有権は購入者にありますが、「ソフトウェア」ならびに関連書類及びフォントの著作権及びその他の知的財産権は、バンダイ・デジタル・エンタテインメントおよび／またはバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者が保有いたします。本使用許諾により、購入者に以下の事柄を許諾いたします
(a)「ソフトウェア」及びフォントは1台のPippin プラットフォーム製品のみで使用することができます
(b) バックアップ用にのみ機械が読み取り可能な形で「ソフトウェア」及びフォントの複製を1部作成することができます
購入者は、「ソフトウェア」及びフォントに付されたバンダイ・デジタル・エンタテインメントの著作権表示及びその他の知的財産権の表示と同じ表示を複製したものに付さなければなりません　購入者は、本使用許諾に基づき付与された権利を第三者に対して譲渡することはできません。

2、制限　　「ソフトウェア」は著作物であることに加え、企業秘密その他の財産上の権利の対象となっているものであるため、購入者は、法律により許諾されている場合を除き、「ソフトウェア」をデコンパイル、リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、その他の方法により人間が読み取り可能な形に変換してはなりません　購入者は「ソフトウェア」の全部及び一部分のいずれについても、修正し、伝送し、レンタルし、リースし、頒布し又はこれらに基づいて二次的著作物を創作してなりません　さらに購入者は「ソフトウェア」につき、1つのコンピュータから他のコンピュータへ伝送ならびに電算ネットワークを通しての伝送のいずれも行ってはなりません

3、終了　　本契約は、これが終了するまで有効ですが、購入者が本契約条項の1つにでも違反したときには　バンダイ・デジタル・エンタテインメントからの通知なく自動的に終了するものとします　また、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄することにより、購入者は何時でも本契約を終了させることができます　本契約が終了した場合は直ちに、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄していただかなければなりません

4、輸出規制法に関する保証　　購入者は、「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、アメリカ合衆国外に輸出しないことに同意し、保証するものとします。「ソフトウェア」が、合法的にアメリカ合衆国外にて入手された場合、購入者は「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国および入手した司法管轄の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、その入手した地域外に輸出、移送もしくは再輸出しないことに同意し、保証するものとします

5、アメリカ合衆国政府関係の方へ
Government End Users　If the Apple Software is supplied to the United States Government, the Apple Software is classified as "restricted computer software" as defined in Clause 52.227-19 of FAR. The United States Government's rights to Apple Software are provided in Cluase 52.227-19 of FAR

6、媒体についての制限保証　　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、通常の使用下において、購入日（領収書の写しなどにより購入者が証明可能な日でなければなりません）から90日間、「ソフトウェア」及びフォントが記録されているフロッピーディスク又はコンパクトディスクに材質上又は製造上の瑕疵がないことを保証します　本契約に基づくバンダイ・デジタル・エンタテインメントの責任および購入者に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないディスケットおよび／またはコンパクトディスクがバンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます　尚、バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、事故、濫用又は誤用により、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクに瑕疵が生じた場合には取り替えの責任を負いません　商品価値と特定の目的に対する適合性を含めて、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクの全ての黙示的な保証は、製品を受け取ってから90日以内に制限されています　本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については、該当する法規に従うものとします

7、「ソフトウェア」についての保証の放棄購入者は、「ソフトウェア」及びフォントの使用に関するリスクは全て購入者が負うことを明白に理解し同意するものとします　「ソフトウェア」、関連書類及びフォントは、一切の保証又は条件を伴わずに「現状有姿で」提供されるものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者（第7条及び第8条においては、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者を総称してバンダイ・デジタル・エンタテインメントと称します）は、商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含めて、明示または黙示の保証をしません　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」の機能が購入者の要求を満足すること、「ソフトウェア」が中断せずに正常に稼働すること、ならびに「ソフトウェア」およびフォントにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何らの保証も行いません　さらにバンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」、フォント及び関連書類の使用、ならびにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性ならびにその他一切に関して、何らの保証も行いません　バンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者による口頭もしくは書面での一切の情報、説明、助言等は、購入者に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません　「ソフトウェア」に瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の修補などに要する費用はすべて購入者が負担するものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及び正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者は負担いたしません。偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。

8、責任制限　　バンダイ・デジタル・エンタテインメントはいかなる場合においても、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用、又はそれらを使用できなかったことにより生じた偶発的損害、特別損害又は結果損害については、例えそのような損害発生の可能性がバンダイ・デジタル・エンタテインメント又は正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に予め知らされていた場合でも、購入者に対し何らの責任を負いません　偶発的損害または結果損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります
すべての損害　損失、および訴訟原因（契約に基づくものであるか、不法行（過失を含む）であるか、もしくはその他の事由に基づくものであるかを問わない）に対するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの賠償責任は、「ソフトウェア」およびフォントに対して購入者が支払った総額を上限とします.

9．適用法および分離条項　　本契約はアメリカ合衆国法およびカリフォルニア州法の適用を受け、それに基づき解釈されるものとします　本契約中のある条項が管轄のある裁判所により法に抵触すると判断された場合には、その条項は法の許容する最大限度の法的効力を有するものとし、本契約中の他の条項は完全な法的効力を保持するものとします

10．一般条項　　本契約は、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用についての双方の同意事項をすべてまとめた唯一のもので、本件に関して本契約に先立って、あるいは並行して行われた同意や合意は、それが口頭であっても書かれたものであっても、それらすべてに優先します。正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者が書面で同意した場合を除いて、本契約に対するいかなる修正や変更も行われることはありません

メール大募集!!

当社では、このソフトに関するご意見、アイディア、メッセージなどを下記のE-Mailアドレスで受け付けております。お送りいただいたメールの一部は当社のホームページ(http://www.channel.or.jp/)で紹介させていただきます。さらにその中から抽選で粗品を進呈します。

pipstaff@channel.or.jp

ご注意
ホームページに紹介する場合は，メール本文中からの掲載となります。お名前・メールアドレスの掲載も希望される方は，本文の最後にお書き添えください。なお，お寄せいただいたアイディアは当社に帰属いたしますのでご了承ください。
商品の内容に関しては，サポートセンターにお問い合わせください。

このソフトの内容についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター

電話番号 03-3864-5588
FAX番号 03-3864-3450
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F

●電話受付時間　月～土曜日(祝日を除く)　11時～19時
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。

おことわり
商品の規格、生産には万全の注意をはらっておりますがソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期しない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、ご一報ください。

Power Macintosh 動作環境

●OS：漢字Talk7.5以上
●CPU：PowerPC
●CD-ROM：4倍速以上
●モニタ：640×480ドット以上/256色以上表示できるもの
●空きメモリ：8MB以上（16MB以上推奨）
●ハードディスク空き容量：2MB以上

発売元　株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル5F
販売元　株式会社 JVCアドバンストメディア
〒104 東京都中央区銀座7-17-14 松岡銀座ビル6F
TEL 03-3547-0716

⚠警告

●CD-ROMディスク対応プレーヤー以外では絶対に再生しないでください。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご利用になる場合、大音量によっては耳に傷害を被ったりします。

COMPACT disc　CD-ROM(ディスク)の取扱上のご注意

＜ディスクの扱いかた＞

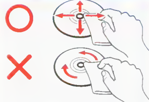


●ケースから、ディスクを出すときは、まずホルダーの中心部を押さえて取り出してください。
（その時ディスク面に触れないようにしてください。）
●ディスクを持つときには、必ずディスクの中心部か、はじを持って、信号面に手を触れないようにしてください。
●ディスク面には指紋や汚れ、傷をつけないように注意してください。
●ディスクに鉛筆やマジック、ボールペンなどで字を書いたり、紙やシールなどをはらないでください。
●ディスクは非常にデリケートですので、決して曲げたり、強い力を加えたりしないよう、注意してください。

＜セット時の注意＞

●ディスクをセットする前に、プレーヤーが、テレビ又はモニターと正確に接続できているか確認してください。
●プレーヤーにディスクをセットする時は、ディスクのラベル面を上にして正確にセットしてください。
●プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため接続しないよう、注意してください。
●プレーヤーの使用方法に関しては、プレーヤーの取扱説明書を必ずお読みください。

＜ディスクのお手入れ＞



●ディスクについた指紋やホコリなどは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。
●ディスクをふくときには、必ず、ディスクの中心から外側に向かってまっすぐふいてください。(回しながらふかないようにしてください。)
●シンナーやベンジン、アナログレコード用のクリーナーや静電防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使わないでください。

＜ディスクの保管＞



●プレイ後は、元のケースに入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
●直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

勇気あふれる者たちへ

　私は、偉大なる王アーサー・ガンダムの忠実なる僕・ノーザン。
このタビト城で、勇者の訪れを長い間待っていた。
　感じるだろうか、この邪悪な気を。
かつてタビト城に暮らした歴代の英雄たちは、
悪の権化クライム・カイザーに囚われ、異空間の狭間で
苦しみ悶えているのだ。
　彼らを救い出すためのこの苛酷なクエストに挑むか否かは、君次第。
おそらく、この呪われた城から早々に立ち去るのが
賢明かもしれない。
　が、君が真の勇者であれば、きっと英雄たちを解放し、
再び平和を取り戻すことができるはずだ。



このゲームについて

この冒険に挑戦する君の使命は、6つのクエストを手掛かりに全てのカードを集め、クライム・カイザーによって囚われた英雄たちを救い出してタビト城に平和を取り戻すことだ。
それぞれのクエストでは、カードに隠された謎を解きながら指定されたカードをすべて集めなければならない。が、カードはたやすく手に入るとは限らない。
セットごとの全カードを集めることで手に入るカード、一定数のカードを集めることで手に入るカード、ある条件に基づいてトランスフォーメーションさせることでつくりだすカード、敵を倒すことで手に入るカード等、知恵と勇気を駆使しなければコレクションできないカードも数々ある。また、他のプレイヤーとのトレードで貴重なカードが獲得できることもあるかもしれない。
囚われの身にある英雄たちは、君がクエストを達成するたびに1人ずつ解放されてゆくのだ。全てのクエストを達成し、213枚のカード全てを集めた時、君はこの世界の新たな英雄となるだろう。

BILINGUAL!

このゲームでは、オープニングアニメーション後、画面内の文字を日本語で表示するか、英語で表示するかを選ぶことができます。

じゅんび

□CD−ROMのセット

<PiPPiNの場合>

1. CD−ROMをセットする前に、PiPPiN本体がテレビと正確に接続されているかを確認してください。

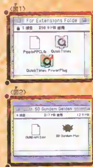
2. ケースの中心部を押さえて、CD-ROMの面に触れないように取り出し、CD-ROMのレーベル面を上にして正確にセットします。

<Power Macintoshの場合>

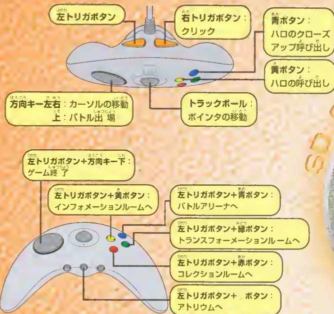
1. CD-ROM挿入後、デスクトップに「Gundam」フォルダがあらわれたら、ダブルクリックして、その中の「SD Gundam Gaiden」フォルダをデスクトップ上にドラッグしてください。

2. 「Gundam」フォルダ内の「For Extensions Folder」を開いて、3つのアイコンを全てシステムフォルダにドラッグしてください。（クイックタイムムービーをインストールする必要のない場合は、「Pippin PPCLib」のみ）全てのファイルは、ドラッグ後自動的に機能拡張フォルダ内にインストールされます。〈図1〉

3. ゲームを起動する際には、デスクトップ上の「SD Gundam Gaiden」フォルダを開き、その中の「SD Gundam Mac」アイコンをダブルクリックしてください。〈図2〉



コントローラの基本操作

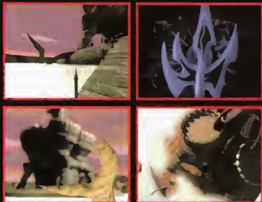


＊この取扱説明書では、PiPPiNのコントローラを使用する場合、トラックボールでポインタを移動させてトリガボタンを1度押すことを「クリック」、2度押すことを「ダブルクリック」とあらわす。



キーボードの基本操作

- ■ページナンバーの移動……………… ↑ ↓
- ■ページの移動……………… ← →
- ■カーソルの移動……………… ← →
- ■バトル出場（バトルアリーナ内）……………… ↑
- ■バトルアリーナへ……………… ⌘コマンド ＋ B
- ■トランスフォーメーションルームへ……………… ⌘コマンド ＋ T
- ■インフォメーションルームへ……………… ⌘コマンド ＋ I
- ■コレクションルームへ……………… ⌘コマンド ＋ C
- ■ゲームをやめる……………… ⌘コマンド ＋ Q



BDE-10034



@CARD SDガンダム外伝





Bandai
Digital
Entertainment

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO. LTD

atmark TOWN

ver.1.0

COMPACT disc

BDB 005

MADE IN JAPAN 1996

PiP P!N



COMPACT disc Pippin対応CD・ROMソフト



必ずお読みください。

●取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください

●遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル8F

MADE IN JAPAN



Pippin対応(たいおう)
CD-ROM

DISK 6 vol.1

1. Pippin Navigator CD
2. Pippin Network CD
3. テレビワークス
4. INTERNET KIT
5. Franky Online
6. ATMARK TOWN



Bandai Digital Entertainment

PIPPIN

DISK 6

vol.1

1 • Pippin Navigator CD
2 • Pippin Network CD
3 • テレビワークス
4 • INTERNET KIT
5 • Franky Online
6 • ATMARK TOWN

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

FRANKY ONLINE®

for Pippin

COMPACT disc

BDB-006

MADE IN JAPAN 1996

PiP
P!N

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD

INTERNET KIT

COMPACT disc

BDB-004

MADE IN JAPAN 1996

PiP P!N

Pippin Navigator CD使用上のご注意

お客様へ

このNavigator CDの以下の機能についてはお取り扱いに充分ご注意くださいますようお願いいたします

データの管理

・「削除」について
この作業を行いますと、どの様な手段を用いても削除された内容を元に戻す事はできません。
弊社では一切責任を負いかねますのでご了承ください。

・「名前の変更」について
この作業を行いますと、ソフトウエアによっては機能しなくなる事があります。
ソフトウエアの説明書を充分ごらんいただき、「推奨」されている場合のみご使用ください

セットアップ

・「ディスクの初期化」「Pippinデータの消去」について
この作業を行いますと、どの様な手段を用いても削除された内容を元に戻す事はできません。
弊社では一切責任を負いかねますのでご了承ください

・「ローカルネットワーク」について
通常は変更する必要がありません。
設定変更を必要とするPippin対応CD-ROMの説明書に従って設定してください。

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD

Pippin Navigator CD

COMPACT disc

MADE IN JAPAN 1996



BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LT

Pippin Network CD

COMPACT disc

BDB 002

MADE IN JAPAN 1996



BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

テレビワークス

WORD PAINT MAIL

Ver.1.0

COMPACT disc

BDB 001

MADE IN JAPAN 1996

PiP P!N

PIPPIN

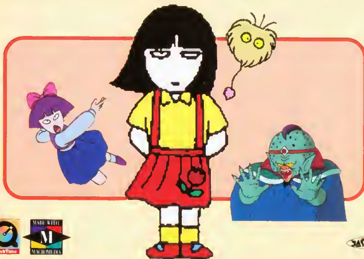
学校のコワイうわさ

花子さんがきた!!

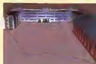


バーチャルお化け屋敷へようこそ…

あなたは学校のコワイうわさをいくつ知っているでしょうか…
開かずの扉、理科室の笑う骸骨、保健室で死んだ少女の亡霊…
あなたも花子さんと一緒に、コワクも楽しい冒険にくりだしてみませんか…

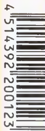








標準価格
¥3,800(税別)
BDS-20012







JASRAC

COMPACT disc (Pippin専用CD・ROMソフト)

発売元 ㈱アミューズ
〒150 東京都渋谷区東3-25-10 T&Tビル9F TEL03-5466-8775



注意

必ずお読みください。

●取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください
●遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

PIPPIN

学校のコワイうわさ

花子さんがきた!!





学校のコワイうわさ
花子さんがきた!!





BDS-20012
MADE IN JAPAN 1996



PiP
P!N



学校のコワイうわさ

花子さんがきた!!

CONTENTS

このソフトを手にされたあなたは、
たぶん花子さんの存在を信じていないかもしれませんね。
でも、むかし小学校に通っていたころの自分に、そっと立ちかえってみてください。
暮れなずむ放課後の教室で、一人ぽつんと居残りをしていた時のことを…
クラブ活動の後にみんなとかくれんぼをして、更衣室の片隅にうずくまっていた時のことを…
赤い夕日が、いまにも山すその向こうがわに消え入りそうな黄昏どきです。
キーンコーン…寂しげなチャイムの音が、ひっそり閑とした校舎の中に響きわたります。
なぜか周囲の空気がはりつめたような気がして、幼いあなたは息をひそめます。
その時、あなたは後ろから誰かに見つめられている気配がしませんでしたか？
声にならない声を聴いたような感じがしませんでしたか？
ちょっと怖かったのに、なぜだかせつなくて、なつかしい気持ちになりませんでしたか？
それは、きっと花子さんだったのです
教室でいつも話題のタネになるけれど、全くつかみどころのないうわさの女の子、花子さん.
あなたはその時、確かに花子さんに出会ったのです。思い当るでしょう？
花子さんは子供の心を失わない人の前にだけ現われます。
花子さんは透明な気持ちをもった人にだけ会います
このゲームソフトでつまずいた時はどうぞ、子供のころの時代に思いを馳せてください。
花子さんがきっと助けてくれますよ。

鏡の破片は7つ、
全部あつめて、
学校をすくおう！

よみさん

テケテケ

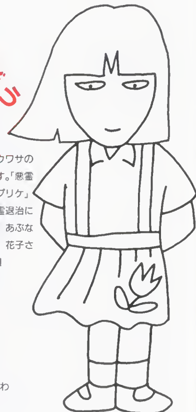
ちょっと、ひと休み。

花子さんぬり絵で遊ぼう

（花子さんワールドの仲間たち。）



●テケテケ
見ためにはこわいかもしれないけど、けっこういいところもあるヤツです。



●花子さん
じゃーん、ウワサの花子さんです。「悪霊しばりアップリケ」を使って悪霊退治に大いそがし。あぶなくなったら、花子さんを呼ぼう！



●トンカラトン
「トンカラトンと言え～」とおどかす怪人。すなおに従わないと刀でバッサリ。もう、いじわるなんだから。

ちょっと、ひと休み。

花子さんぬり絵で遊ぼう

（花子さんワールドの仲間たち。）



●よみさん

花子さんのライバル。星形のリボンを武器にしてことあるごとに花子さんに挑戦してきます。



●ほわほわ

ほわほわは、花子さんの親友です。ヒロシくんたちに、花子さんのメッセージを運んできてくれました。



●悪霊大使

この世を悪霊の世界にしようとたくらむ「悪霊団」の親玉。鏡の破片を早く見つけないとほんとうにのっとられるぞ。

CD-ROMに封印した人

企画　桜井　尚（アミューズ）／いしかわまや（アミューズ）

原作　森京詞姫「学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!」（竹書房刊）

漫画原作　平岡奈津子／松井雪子／喜国雅彦／ほりのぶゆき／木村千歌／朝倉世界一／すみれいこ／内田かずひろ

出演　花子／マユタン

ナレーター　伊武雅刀

音楽　鈴木　豪

CD-ROMプロデューサー　いまいよういち

サウンドデザイン　山崎　敦

アートディレクション　酒見　久壽

システムデザイン　鈴木ゆういち

グラフィックデザイン　中村　孝子

美術　柴田千佳子

ゲームサポート　NABE

CDエディット　幅　裕治

CDコーディネイト　猿田幸雄

立体設計図　CP-jam

作画　秋穂範子／古宇田文男／池の谷安夫

色彩設計　宮下真理

プログラム　バイス

プログラムディレクター　松原　卓二

総監督　やすみ哲夫

主題歌　「花子さんがきた!!」作詞・作曲／マユタン　編曲／鈴木　豪　うた／マユタン（ポニーキャニオン）

制作協力　竹書房／フジテレビプロジェクト

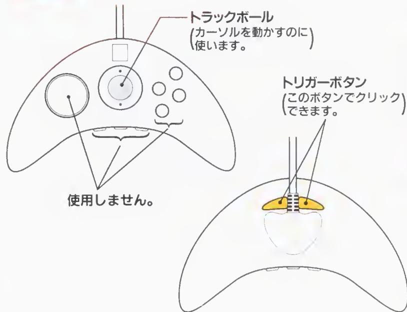
製作・発売元　株式会社アミューズ







コントローラの操作



さあ、キミは花子さんの助けを借りて悪霊団を退治できるか。時間がないぞ!!

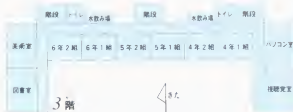


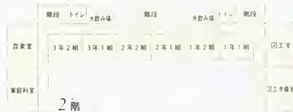
仲良しの3人組、ヒロシ君、マミちゃん、ノブヤ君はある日、うわさの花子さんを呼び出そうとして、間違ってたくさんの悪霊をこの世に連れてきてしまいました。さあ、たいへん。かれらをあの世に送り返す方法はただひとつ、悪霊たちに乗っ取られた学校にちらばっている「封印の鏡」の7つの破片をひろい集めること。それも、夜が明けるまでのあいだに！さもないと、悪霊たちにこの世が支配されてしまいます。キミはヒロシ君たちといっしょに破片を探す冒険に出かけなければなりません。
はやく、はやく、学校へ急げ。

迷子になるな。冒険の舞台は学校。

悪霊団との戦いの場は、コワいうわさがいっぱいの学校。理科室、図書室、音楽室…、どこから鏡が見つかるか地図をたよりに用心しながらがんばろう。
校舎内で始まった戦いは、
やがてプール、屋上へと…。









階段 トイレ 水飲み場 階段 水飲み場 トイレ 階段

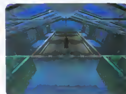
理科室 保健室 会議室 放送室 給食室

用務員室

1階



●体育館

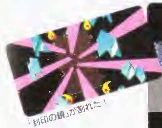


●プール



急いで鏡の破片を探そう。ヒントもみのがさないぞ！

これが学校内を冒険するときの基本画面です。あやしいところが、いっぱいだ！





●マップボタン…クリックすると、現在いる場所の地図を見ることができます。

●クイットボタン…ゲームを終了するときに押すボタン。そこまでのゲームは自動的にセーブされます。

●ヒント…ここには、メッセージが文字で現われます。重要なヒントが隠されていることがあるので要注意。

●現在位置…今現在、プレイヤーがいる場所が表示されます。

きびきび移動せよ、そしてよく調べること。



動きたい方向に手の形のカーソル(階段に来ると「 」、「 」)を移動させてクリックすればその方向に進めます。また、カーソルが「！」に変わったら、「何かあるよ」のしるし。その場所をクリックするといろいろなイベントが見つかります。ヒントや勘をたよりにたんねんに調べてみよう。

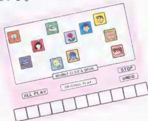


アニメを見のがすな。ミニゲームをクリアしよう。

修学旅行に来なかった生徒
絵　すみれいこ
語り　伊武雅刀
（ポンキッキーズより）

〈アニメはどこだ〉

ゲームの途中に、フジＴＶ系「ポンキッキーズ」で放映された、アニメの「花子さんがきた」を見ることができます。重要なヒントがかくされているので、よおく見ておかないとゲームがクリアできないよ。



〈ミニゲームはどこだ〉

ミニゲームをクリアしなければ先に進めません。たとえば、時間内にできなかったり、怪人に命を奪われてしまったりしたときは、ゲームオーバー。もう一度最初からそのゲームにチャレンジしてください。ゲームをクリアしないと鏡を集めることができません。パズルから、反射神経を必要とするものまで、さまざまなゲームが用意されていますので、がんばってトライしてください。





学校のコワイうわさ
花子さんがきた!!

ある日のこと、ヒロシくん、マミちゃんとぼく、ノブヤの3人は花子さんに会うために町はずれの電話ボックスまで行ったんだ

そこから花子さんに電話をかけると、

悪霊たちを封印していた鏡が割れてしまったんだ!

その夜、ぼくやマミちゃん、そしてヒロシくんの家に幽霊が出てきたんだ

危ないところで花子さんが現われて、助けてくれた「学校で待ってるわ」

受話器からは不気味な声が…「我々悪霊団を呼び出してくれて、ありがとうよ」

そして、ぼくらの学校は悪霊たちにのっとられてしまった!

学校に行ってみると悪霊たちであふれていた
「夜が明ければこの世は完全に、我々悪霊団のものになるだろう」

悪霊大使

そこに現われたのは
花子さんの仲間のほわほわほわ。
「夜明けまでに鏡をもとどおりに
しないと、たいへんなことに
なるだわさ。」

ヒロシ

そういってほわほわほわはぼくらに
花子さんを呼び出すアップリケを
くれたんだ

ノブヤ

マミ

そうして、ぼくたち3人と
ほわほわほわの、学校をとりもどす
ための冒険が始まった

「うわー
悪霊だーー」



学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

ユーザーサポート
0120-11-4671 バイスサポートセンター

BDS-20012

super kids zone
ポンキッキーズ

PiP P!N

学校のコワイうわさ
花子さんがきた!!





ソフトウェア使用許諾契約

本ソフトウェアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本ソフトウェアをお使いになることにより、本契約条項の拘束を受けることに合意したものと見なされます。本契約条項に同意されない場合は、未使用のまま本ソフトウェアを購入した場所にご返却下さい。そうすれば代金は返却されます。

1. 使用許諾　本契約が添付されているディスク、ROM、その他すべての記録媒体上の、アプリケーションソフトウェア、デモンストレーションソフトウェア、システム・ソフトウェア及び本契約に伴うその他のソフトウェア（以下総称して「ソフトウェア」と称します）、ならびに関連書類及びフォントは、株式会社アップル（以下「アップル」と称します）により使用許諾されるものです。「ソフトウェア」及びフォントが記録されているディスク本体の所有権は購入者にありますが、「ソフトウェア」ならびに関連書類及びフォントの著作権及びその他の知的財産権は、アップルおよび／またはアップルに対する使用許諾者が保有いたします。本使用許諾により、購入者に以下の事柄を許諾いたします。
   - (a) 「ソフトウェア」及びフォントは1台のPippinプラットフォーム製品のみで使用することができます。
   - (b) バックアップ用にのみ機械が読み取り可能な形で「ソフトウェア」及びフォントの複製を1部作成することができます。

   購入者は、「ソフトウェア」及びフォントに付されたアップルの著作権表示及びその他の知的財産権の表示と同じ表示を複製したものに付さなければなりません。購入者は、本使用許諾に基づき付与された権利を第三者に対して譲渡することはできません。

2. 制限　「ソフトウェア」は著作物であることに加え、企業秘密その他の財産上の権利の対象となっているものであるため、購入者は、法律により許諾されている場合を除き、「ソフトウェア」をデコンパイル、リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、その他の方法により人間が読み取り可能な形に変換してはなりません。購入者は「ソフトウェア」の全部及び一部分のいずれについても、修正し、伝送し、レンタルし、リースし、頒布し又はこれらに基づいて二次的著作物を創作してはなりません。さらに購入者は「ソフトウェア」につき、1つのコンピュータから他のコンピュータへ伝送ならびに電算ネットワークを通じての伝送の、ずれも行ってはなりません。

3. 終了　本契約は、これが終了するまで有効ですが、購入者が本契約条項の1つにでも違反したときには、アップルからの通知なく自動的に終了するものとします。また、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄することにより、購入者は何時でも本契約を終了させることができます。本契約が終了した場合は直ちに、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄していただかなければなりません。

4. 輸出規制法に関する保証　購入者は、「ソフトウェア」、アップルが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、アメリカ合衆国外に輸出しないことに同意し、保証するものとします。「ソフトウェア」が、合法的にアメリカ合衆国外にて入手された場合、購入者は「ソフトウェア」、アップルが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国および入手された法管轄の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、その入手した地域外に輸出、移送もしくは再輸出しないことに同意し、保証するものとします。

5. アメリカ合衆国政府関係の方

   Government End Users　If the Apple Software is supplied to the United States Government, the Apple Software is classified as "restricted computer software" as defined in Clause 52.227-19 of FAR. The United States Government's rights to Apple Software are provided in Cluase 52.227-19 of FAR.

6. 媒体、[illegible]の制限保証　アミューズは、通常の使用[illegible]、購入日（領収書の[illegible]）により購入者が証明[illegible]から９０日間、[illegible]及びフォントが記録されている[illegible]に材質上又は製造上の瑕疵がないことを保証します。本契約に基づくアミューズの責任および購入者に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないディスケットおよび／またはコンパクトディスクがアミューズまたは正統な権限を有するアミューズの代表者に領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます。尚、アミューズは、事故、濫用又は誤用により、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクに瑕疵が生じた場合には取り替えの責任を負いません。商品価値と特定の目的に対する適合性を含め、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクの全ての黙示的な保証は、製品を受け取ってから９０日以内に制限されています。本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については、該当する法規に従うものとします。

7. 「ソフトウェア」についての保証の放棄　購入者は、「ソフトウェア」及びフォントの使用に関するリスクは全て購入者が負うことを明白に理解し同意するものとします。「ソフトウェア」、関連書類及びフォントは、一切の保証又は条件を伴わずに「現状有姿で」提供されるものとし、アミューズ及びアミューズに対する使用許諾者（第７条及び第８条においては、アミューズ及びアミューズに対する使用許諾者を総称してアミューズと称します）は、商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含めて、明示または黙示の保証をしません。アミューズは、「ソフトウェア」の機能が購入者の要求を満足すること、「ソフトウェア」が中断せずに正常に稼働すること、ならびに「ソフトウェア」およびフォントにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何らの保証も行いません。さらに、アミューズは、「ソフトウェア」、フォント及び関連書類の使用、ならびにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性ならびにその他一切に関して、何らの保証も行いません。アミューズまたは正統な権限を有するアミューズの代表者による口頭もしくは書面での一切の情報、説明、助言等は、購入者に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません。「ソフトウェア」に瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の修補などに要する費用はすべて購入者が負担するものとし、アミューズ及び正統な権限を有するアミューズの代表者は負担いたしません。偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。

8. 責任制限　アミューズはいかなる場合においても、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用、又はそれらを使用できなかったことにより生じた偶発的損害、特別損害又は結果損害については、例えそのような損害発生の可能性がアミューズ又は正統な権限を有するアミューズの代表者に予め知らされていた場合でも、購入者に対し何らの責任を負いません。偶発的損害または結果損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。
すべての損害、損失、および訴訟原因（契約に基づくものであるか、不法行為（過失を含む）であるか、もしくはその他の事由に基づくものであるかを問わない）に対するアミューズの賠償責任は、「ソフトウェア」およびフォントに対して購入者が支払った総額を上限とします。

9. 適用法および分離条項　本契約はアメリカ合衆国法およびカリフォルニア州法の適用を受け、それに基づき解釈されるものとします。本契約中のある条項が管轄のある裁判所により法に抵触すると判断された場合には、その条項はその許容する最大限度の法的効力を有するものとし、本契約中の他の条項は完全な法的効力を保持するものとします。

10. 一般条項　本契約は、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用についての双方の同意事項をすべてまとめた唯一のもので、本件に関して本契約に先立って、あるいは並行して行われた同意や合意は、それが口頭であっても書かれたものであっても、それらすべてに優先します。正統な権限を有するアミューズの代表者が書面で同意した場合を除いて、本契約に対するいかなる修正や変更も行われることはありません。



PIPPIN



COMPACT
disc

BDS-20012



学校のコワイうわさ

花子さんがきた!!



CD-ROM
for
Pippin

標準価格¥3,800(税別)

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

GUNDAM TACTICS

MOBILITY FLEET0079

BDE-10000

MADE IN JAPAN 1996

COMPACT disc

PiP P!N

PIPPIN ガンダムタクティクス モビリティーフリート0079



GUNDAM TACTICS
MOBILITY FLEET0079

宇宙世紀0079、一年戦争という名の歴史が刻まれる。
地球連邦軍とジオン公国軍の艦隊戦を通して、
その歴史をトレスする戦術リアルタイムシミュレーションゲーム。
君の知能が勝利をもたらす。






¥5,800(税別)
BDE-10008

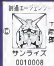
ゲーム

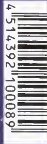




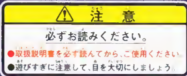
キーボード マウス

COMPACT disc Pippin対応CD-ROMソフト





●このCD-ROMはMacintoshでも動作します。Macintosh推奨環境
- ●Macintosh System7.5以降推奨
- ●空きメモリ4MB以上
- ●QuickTime Ver.2.1
- ●CD-ROMドライブ(4倍速推奨)
- ●13インチモニター以上
- ●Power Macintosh専用
- ●画面表示色数(3万2000色以上推奨)



株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル8F

PIPPIN GUNDAM TACTICS -MOBILITY FLEET0079-



PIPPIN



硝煙の彼方に何が見えるのか――。
連邦とジオン、一年戦争という名の死闘の歴史。

スーパー・リアル・シミュレーション

ガンダムタクティクス
モビリティーフリート0079

ガンダムタクティクス
モビリティーフリート0079

CD-ROM
for
Pippin
Macintosh

¥5,800(税別)

BDE-10008



料金受取人払

葛飾局承認

168

差出有効期間
平成10年3月
20日まで有効

切手を貼らずに
お出しください

124-□□

東京都葛飾区
東四つ木4-4 2-5
（株）バンダイロジパル内
B・D・E
お客様登録係　行

このはがきは、添付ソフトのバージョンアップサービスなどを受けるために必要なものです。必要事項をご記入の上、必ず返送して下さるようにお願いいたします。（楷書で正確にご記入下さい。難しい漢字にはかなをふってください。）

▼お客様住所・氏名記入欄

□□□-□□

住所 ____________________

____

氏名 ____________________

電話番号 ____ - ____ - ____ 年齢 ____才 男・女

お客様登録カード

商品名 ______________________

バーコード No.	4	5 1 4 3 9 2		

購入日 19　　年　　月　　日

購入店名 ______________________

この商品を何で知りましたか？ ◯を付けて下さい。

□ 店頭　　□ 雑誌（　　　　　　　　）
□ 友人　　□ 広告（　　　　　　　　）
□ その他（　　　　　　　　　　　　）

あなたのこの商品の評価は？ ◯を付けて下さい。

（楽しい ← A - B - C - D - E → つまらない）

1・操作性・・・・・・・・ A - B - C - D - E
2・ストーリー・内容・・・ A - B - C - D - E
3・グラフィック・・・・・ A - B - C - D - E
4・価格・・・・・・・・・ A - B - C - D - E

その他ご意見をお聞かせ下さい。

____

____

____

使用機種　□ Pippin™ ATMARK
　　　　　□ Macintosh　形式（　　　　　）

あなたのご職業は？

____

アットマークネットのIDアドレスを記入して下さい。

AT ______________（登録者のみ）

GUNDAM TACTICS
MOBILITY FLEET0079



GUNDAM TACTICS
MOBILITY FLEET0079



Bandai Digital Entertainment

P[illegible]E-10008

ナレーション:永井一郎　メカデザイン:大河原邦男　設定協力:(株)サンライズ

ごあいさつ

このたびは、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. Pippin専用ソフト「GUNDAM TACTICS MOBILITY FLEET0079」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

● 健康上のご注意 ●

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。画面からは、できるだけ離れてプレイすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状が現れるという例があります。このようなことを経験したことのある人は、このソフトをプレイする前に必ず医師に相談してください。また、このソフトをプレイしている時、このような症状が起きた場合は、速やかにゲームを止めて医師の診察を受けるようにしてください。

※このマニュアルに記載されている内容は、1996年3月現在のものです。
※本書の内容に関しましては、事前予告なしに変更することがあります。
※Pippin対応CD-ROMソフトです。
※このCD-ROMはPower Macintoshでも動作します。

GUNDAM TACTICS
MOBILITY FLEET0079

INDEX

[艦隊情報]

自分の艦隊の情報が見れます　上の「第一艦隊」、「第二艦隊」スイッチをクリックすることにより、それぞれの艦隊の情報を見ることができます　「終了」スイッチで抜けることができます



●艦情報

❶	耐久力	1200
❷	主砲攻撃力	600
❸	対空機銃攻撃力	80
❹	最大防御力	350
❺	最大移動速度	100
❻	機関能力	100

❶耐久力：ユニットの攻撃に対する耐久力の強さ
❷主砲攻撃力：敵艦に対する主砲の攻撃力
❸対空機銃攻撃力：敵MSに対する攻撃力
❹最大防御力：最大の防御力
❺最大移動速度：移動速度の最大値
❻機関能力：エネルギー出力量

●パイロット情報



❶ハイロットの名前
❷スキル:戦闘能力のレヘルを表示
「NOVICE」「OFFICER」「VETERAN」「ACE」「TOP ACE」の5段階のランクがあります
❸EXP :戦場ての経験値
❹SPEC:そのパイロットの特殊能力を表示
❺操縦能力:ユニットの操縦能力
❻射撃能力:攻撃の命中率
❼回避能力:攻撃を回避する能力
❽NT LEVEL:ニュータイフ能力を表示

※S、A～Dは、それぞれのランクを表します

[任務説明]

与えられた任務の説明か表示されます
クリックすれは先に進みます
途中て止めたい場合は画面左下の「⏎」(終了)スイッチをクリックしてください



[出撃]

艦隊を出撃させます　任務説明を見た後てないと、出撃てきません
出撃のムービーの後に、実際の任務に移ります

FIELD

オペレーターの状況報告の後、フィールド画面に移ります このゲームの進行は、リアルタイムシステムになっています レーターウィンドウ下のスタートボタンをクリックすればゲーム中の時間が進行する、アクティフモードになり、敵、味方が同時に動き出します もう一度クリックすると時間が止まり、コントロールモートになります この繰り返してケームを進めます

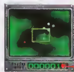


●モード切替スイッチ

レーターウィンドウ下のモード切替スイッチをクリックするとモードが切替わります







バトルカウント:
ゲーム中ての
時間を表します

コントロールモート:
艦隊やユニットに命令をくたす時のモード

アクティフモード:
艦隊やユニットが行動するモード

●レーダー切替スイッチ

通常レーダーと熱線レーターの2種類かあり、このスイッチをクリックすることにより切替わります







通常レーター:
自艦は青、敵艦は赤て表示します レーター内の緑部分てあるミノフスキー粒子内にいるユニットは、感知しない場合があるのて、要注意!

熱線レーター:
ミノフスキー粒子内にいるユニットも感知する熱線レーダー たたし、自艦か敵艦の判別がてきない弱点があります
また、完全てはないのてユニットのない場所て反応する場合もあります

●艦隊表示切替スイッチ

このスイッチの切替により、フィールド画面上て、自艦と敵艦、旗艦と僚艦の表示をすることがてきます





Ⅰ 第1艦隊の旗艦	Ⅱ 第2艦隊の旗艦
Ⅰ 第1艦隊の僚艦	Ⅱ 第2艦隊の僚艦

※敵艦は、赤て表示されます

[ユニットへの指示の仕方]

まず、コントロールモードにしてください　その後、フィールド画面をスクロールさせ、
画面上の自軍のユニットをクリックすると、各指示画面になります　以下、ユニットの種類別に説明します

※レーダーウィンドウ上をクリックしてスクロールする方法もあります

●旗艦への指示

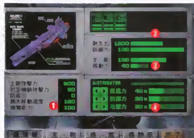
自分の旗艦のユニットをクリックすると、艦橋画面になります
艦橋画面では、画面下のスイッチをクリックするとにより、指示が出せます　他の指示を出したいときは、
他のスイッチをクリックすれば、その指示画面に移ります



❶艦情報画面
❷主砲レーダー画面
❸操艦レーダー画面
❹格納庫画面
❺終了

●艦情報

艦の情報が見れます　右下のエネルギー分配パネルで、推進力、防御力、攻撃力のエネルギーの振り分けを調整できます　増やしたいときは、項目の左にある▶スイッチをクリックしてください　減らしたい場合は◀スイッチをクリックしてください



❶旗艦の能力
ここでは、この旗艦の能力の最大値を表示します
❷搭載ユニットの数と種類
枠が付いているのが格納庫に待機中のものです
メーターの上が耐久力、下のメーターが推進力です
❸能力のチャージ率
ここでの数値は、各能力へのエネルギーチャージ率です
数値は、エネルギー配分の仕方により変化します
❹エネルギー配分
ここでは、艦のジェネレーターを、何に多く配分するかを決定します
◀▶をクリックすることにより、数値を変化させます
30％未満だとバトルカウントが進むごとに、各能力が減っていきますので注意してください

●主砲



レーター画面には、自分のユニットが青、敵のユニットが赤のポイントで表示されます 主砲を撃ちたい敵のポイントをクリックしてください ロック音と、四角いカーソルが表示されば、ロックオンした状態になります

❶指示レーター画面:ユニットの位置と種類を表示
❷TARGET:ロックオンしたユニットの種類を表示
❸GENERAT:艦情報のDISTRIBUTORで設定した攻撃力の出力値
❹CHARGE:主砲のチャージ率(100%で射撃可能)
❺RMG:射程距離を表示 上段がロックオンしたユニットまでの距離、下段が最大射程距離を表します
❻CANCEL:ロックオンしたユニットを解除したい時にクリックします
❼MONITOR:全体の中の指示レーター範囲表示
❽スクロールスイッチ:レーターの位置移動
移動したい方向をクリックします
中央の「 」をクリックすると、レーター画面の拡縮をします
❾通常レーター切替スイッチ
❿熱線レーター切替スイッチ

※敵がUNKNOWN(未確認)状態の時はロックオンできません

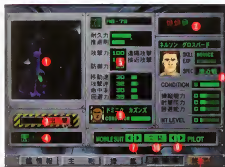
●操艦



レーダー画面上で、移動目的のポイントをクリックしてください
以後、その位置に向かって進みます

SPD:移動速度を表示 上段が現在の移動速度
下段が最大移動速度を表します

●格納庫



終了ボタン:指示を終了し、メイン画面に戻ります

❶ユニットの外観
❷パイロットの数
❸「中止」「出撃」スイッチ
❹搭載しているユニットの数
❺パイロット搭乗後のユニットの能力
❻搭乗パイロット
❼ユニットの選択スイッチ
❽パイロットの名前および能力
CONDITION:
その時のパイロットの体調を表示
❾パイロット選択スイッチ
❿「搭乗」/「交替」スイッチ

モビルスーツ等のユニットの格納庫の状態です ここからモビルスーツ等の出撃をさせます
画面中央下の◀▶スイッチをクリックして、出撃させたいモビルスーツを選択します
次に画面右下の◀▶スイッチをクリックして、搭乗するパイロットを選択します
そして「搭乗」スイッチをクリックすると、そのモビルスーツにパイロットが搭乗します
このとき、画面左下の出撃スイッチが点灯しますので、これをクリックすればモビルスーツが出撃状態になります
出撃を中止したい場合は、そのモビルスーツを選択し、中止スイッチをクリックしてください
搭乗しているパイロットを交換したい場合は、そのモビルスーツを選択し、画面右下の「交替」スイッチをクリックし、パイロットを降ろした後、パイロットを選択して搭乗させてください

※出撃した直後のMS等は「停止」状態になっていますので、注意してください
※MS等のユニットの性能は、パイロットの能力によって変化しますので、うまく組み合わせてください

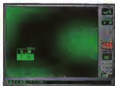
●僚艦への指示

「終了」スイッチ　「命令」スイッチ　現在与えられている命令



僚艦の種類と能力　搭載しているユニットの数と種類

フィールド画面上で、僚艦のユニットをクリックすると、コントロールパネルが表示されます
パネル上の「命令」スイッチをクリックすると、指示レーダー画面になります



指示レーダー画面:
ここでは、右表の指示がたせます

「移動」	移動目的のホイントをクリックし、「移動」を選択してください 以後、その位置に向かって進みます
「攻撃」	敵艦のホイントをクリックし、「攻撃」を選択してください その敵艦とある程度距離を開けて攻撃します
「突撃」	敵艦のホイントをクリックし、「突撃」を選択してください その敵艦に接近して攻撃します
「護衛」	味方の艦のホイントをクリックし、「護衛」を選択してください 以後、その艦を護衛します
「離脱」	レーターマップ上の端をクリックし、「離脱」を選択してください 戦闘フィールドから離脱します
「待機」	自分のユニット自身をクリックし、「待機」を選択してください その場所て待機します

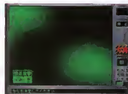
指示か終わると、フィールト画面に戻り、コントロールパネルの右上に、現在の指示の状態が表示されます　コントロールパネル左上の「終了」スイッチをクリックして、指示を終了します

●モビルースーツ等への指示





モビルスーツ等のユニットをクリックすると、コントロールパネルが表示されます
パネル上の「詳細」スイッチをクリックすると、詳しい情報を見ることができます
(MS編成画面、艦隊情報画面、パイロット情報参照)
パネル上の「命令」スイッチをクリックすると、指示レーダー画面になります



指示レーダー画面:
ここでは、右表の指示がたせます

「移動」	移動目的のホイントをクリックし、「移動」を選択してください。 以後、その位置に向かって進みます
「接近攻撃」	敵のポイントをクリックし、「接近攻撃」を選択してください、 その敵ユニットに接近して、直接攻撃します
「遠隔攻撃」	敵のポイントをクリックし、「遠隔攻撃」を選択してください。 その敵から距離をおき、遠隔攻撃をします
「護衛」	味方の艦のポイントをクリックし、「護衛」を選択してください。 以後、その艦を護衛します。
「追尾」	味方のMS等のユニットをクリックし、「追尾」を選択してください。 以後、そのユニットの後を追尾します。
「帰艦」	自分の旗艦のポイントをクリックし、「帰艦」を選択してください。 旗艦の格納庫に収納されます　※ユニットの推進剤が切れそうになったり、耐久力が減った場合は、パイロットの判断により、自動的に帰艦します
「停止」	自分のユニット自身をクリックし、「停止」を選択してください。 その場所て停止します。

指示が終わると、フィールド画面に戻り、コントロールパネルの右上に、現在の指示の状態が表示されます　コントロールパネル左上の「終了」スイッチをクリックして、指示を終了します

※僚艦のモビルスーツ等に対して、直接指示を出すことはできません

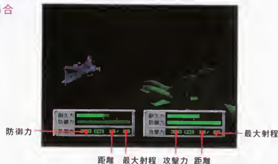
●戦闘画面

すべての指示が終わったら、アクティフモードに切り替えてください ユニットたちが動きたし、戦闘を開始します 戦況の変化に応じて、モードを切り替え指示を出してください

MS等の場合



艦船の場合

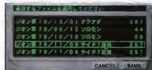


SAVE&FINISH

（セーブと終了）

セーブの仕方

各任務をクリアするとセーブ画面になります ここで、ここまでのデータをPippin™ ATMARKの場合は本体内の中に、Power Macintoshの場合は、本体内のハードディスクに記録されます



画面上の5つのセーブ項目の中から1つを選択し、下の「SAVE」スイッチをクリックしてください その項目に、セーブデータが記録されます

セーブしない場合は、下の「CANCEL」スイッチをクリックしてください

ゲームの終了

ippin™ ATMARKの場合は、本体上部のオープンボタンを押し、CD-ROMを取り出してください また、ower Macintoshの場合は、コントロールモード状態のフィールド画面で⌘+Qキーを押し終了してください

ゲームの進め方のコツ

❶レーダーをうまく使いわけましょう

・通常レーダーを見ながら、ミノフスキー粒子の濃い所を移動すると、敵に発見されにくくなります

・熱線レーダーで、通常レーダーでは見えない敵を見つけることができます

❷パイロットのコンディションに気をつけましょう

・パイロットのコンディションが下がると、出撃することが出来なくなります

DATA (データ)

連邦軍SIDE

START

LUNAR-2

SOLOMON

SIDE-7

SIDE-6

UNIT (登場ユニット)



GM-COMMAND
ジムコマンド/RGM-79GS



MAGELLAN
マゼラン



GUNCANNON
ガンキャノン/RX-77



SALAMIS
サラミス



ZANNY
ザニー/RRf-06



GUNDAM-Gdash
ガンダムGダッシュ/RX-78 opt.

そして、決戦の火蓋が切って落とされる。

STORY

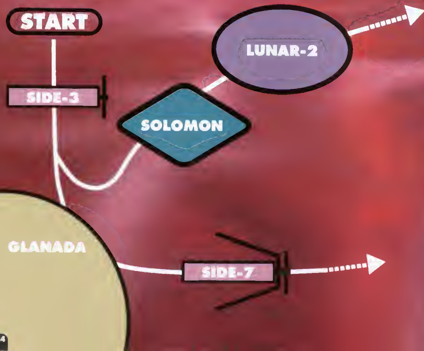
宇宙世紀 0079、後に一年戦争と呼ばれるその戦いは、ジオン公国軍の一方的な奇襲攻撃で始まった。開戦後わずか1カ月で、総人口の半分が死滅。その後、両軍とも疲弊した戦力の立て直しのため、戦線は膠着状態となった。そして、ミノフスキー粒子を散布した戦場下での、機動兵器の戦いが始まったのである・・・・。

このゲームでは、プレイヤーは連邦軍、もしくはジオン軍の中の、ある艦隊の司令官となります。そして、与えられた任務を遂行していきます。任務の達成度によって、増援のパイロットやモビルスーツ（MS）、そして次に与えられる作戦が変化します。この戦争を最後まで戦いぬいたとき、なにが待ち受けているでしょうか・・・・・。

※このゲームは、1996年3月現在の、「機動戦士ガンダム」の設定に基づき構成されています



DATA (データ) ジオン軍SIDE



UNIT (登場ユニット)



ZAKU-CUSTOM
[illegible]ザク/MS-06R



MUSAI
ムサイ



TIVE
チベ



YGROMEIR
ロマイヤー/MA-05M



ZAKU
ザク/MS-06F

ソフトウェア使用許諾契約

本ソフトウェアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本ソフトウェアをお使いになることにより、本契約条項の拘束を受けることに合意したものと見なされます。本契約条項に同意される場合は、同封のお客様登録カードに必要事項を記入の上、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント宛にご返送下さい。

1．**使用許諾**　本契約が添付されているディスク、ROM、その他すべての記録媒体上の、アプリケーション・ソフトウェア、デモンストレーション・ソフトウェア、システム・ソフトウェア及び本契約に伴うその他のソフトウェア（以下総称して「ソフトウェア」と称します）、ならびに関連書類及びフォントは、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント（以下「バンダイ・デジタル・エンタテインメント」と称します）により使用許諾されるものです。「ソフトウェア」及びフォントが記録されているディスク本体の所有権は購入者にありますが、「ソフトウェア」ならびに関連書類及びフォントの著作権及びその他の知的財産権は、バンダイ・デジタル・エンタテインメントおよび／またはバンダイ　デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者が保有いたします。本使用許諾により、購入者に以下の事柄を許諾いたします。

(a)「ソフトウェア」及びフォントは１台のPippin プラットフォーム製品のみで使用することができます。

(b) バックアップ用にのみ機械が読み取り可能な形で「ソフトウェア」及びフォントの複製を１部作成することができます

購入者は、「ソフトウェア」及びフォントに付されたバンダイ・デジタル・エンタテインメントの著作権表示及びその他の知的財産権の表示と同じ表示を複製したものに付さなければなりません。購入者は、本使用許諾に基づき付与された権利を第三者に対して譲渡することはできません。

2．**制限**　「ソフトウェア」は著作物であることに加え、企業秘密その他の財産上の権利の対象となっているものであるため、購入者は、法律により許諾されている場合を除き、「ソフトウェア」をデコンパイル、リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、その他の方法により人間が読み取り可能な形に変換してはなりません。購入者は「ソフトウェア」の全部及び一部分のいずれについても、修正し、伝送し、レンタルし、リースし、頒布し又はこれらに基づいて二次的著作物を創作してなりません。さらに購入者は「ソフトウェア」につき、１つのコンピュータから他のコンピュータへ伝送ならびに電算ネットワークを通しての伝送のいずれも行ってはなりません。

3．**終了**　本契約は、これが終了するまで有効ですが、購入者か本契約条項の１つにでも違反したときには、バンダイ・デジタル・エンタテインメントからの通知なく自動的に終了するものとします。また、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄することにより、購入者は何時でも本契約を終了させることができます。本契約が終了した場合は直ちに、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄していただかなければなりません。

4．**輸出規制法に関する保証**　購入者は、「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、アメリカ合衆国外に輸出しないことに同意し、保証するものとします。「ソフトウェア」が、合法的にアメリカ合衆国外にて入手された場合、購入者は「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国および入手した司法管轄の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、その入手した地域外に輸出、移送もしくは再輸出しないことに同意し、保証するものとします

5．**アメリカ合衆国政府関係の方へ**
Government End Users. If the Apple Software is supplied to the United States Government, the Apple Software is classified as "restricted computer software" as defined in Clause 52.227-19 of FAR. The United States Government's rights to Apple Software are provided in Cluase 52.227-19 of FAR.

6　**媒体についての制限保証**　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、通常の使用下において、購入日（領収書の写しなとにより購入者が証明可能な日でなければなりません）から９０日間、「ソフトウェア」及びフォントが記録されているフロッピーディスク又はコンパクトディスクに材質上又は製造上の瑕疵がないことを保証します　本契約に基づくバンダイ・デジタル・エンタテインメントの責任および購入者に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないディスケットおよび／またはコンパクトディスクがバンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます。尚、バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、事故、濫用又は誤用により、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクに瑕疵が生じた場合には取り替えの責任を負いません。商品価値と特定の目的に対する適合性を含めて、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクの全ての黙示的な保証は、製品を受け取ってから９０日以内に制限されています。本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については、該当する法規に従うものとします

7．**「ソフトウェア」についての保証の放棄**　購入者は、「ソフトウェア」及びフォントの使用に関するリスクは全て購入者が負うことを明白に理解し同意するものとします。「ソフトウェア」、関連書類及びフォントは、一切の保証又は条件を伴わずに「現状有姿で」提供されるものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者（第７条及び第８条においては、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者を総称してバンダイ・デジタル・エンタテインメントと称します）は、商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含めて、明示または黙示の保証をしません。バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」の機能が購入者の要求を満足すること、「ソフトウェア」が中断せずに正常に稼働すること、ならびに「ソフトウェア」およびフォントにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何らの保証も行いません。
さらにバンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」、フォント及び関連書類の使用、ならびにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性ならびにその他一切に関して、何らの保証も行いません。　バンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者による口頭もしくは書面での一切の情報、説明、助言等は、購入者に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません。「ソフトウェア」に瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の修補などに要する費用はすべて購入者が負担するものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及び正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者は負担いたしません。偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。

責任制限　バンダイ・デジタル・エンタテインメントはいかなる場合においても、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用、又はそれらを使用できなかったことにより生じた偶発的損害、特別損害又は結果損害については、例えそのような損害発生の可能性がバンダイ・デジタル・エンタテインメント又は正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に予め知らされていた場合でも、購入者に対し何らの責任を負いません。偶発的損害または結果損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります
すべての損害、損失、および訴訟原因（契約に基づくものであるか、不法行（過失を含む）であるか、もしくはその他の事由に基づくものであるかを問わない）に対するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの賠償責任は、「ソフトウェア」およびフォントに対して購入者が支払った総額を上限とします。

適用法および分離条項　本契約はアメリカ合衆国法およびカリフォルニア州法の適用を受け、それに基づき解釈されるものとします。本契約中のある条項が管轄のある裁判所により法に抵触すると判断された場合には、その条項は法の許容する最大限度の法的効力を有するものとし、本契約中の他の条項は完全な法的効力を保持するものとします

一般条項　本契約は、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用についての双方の同意事項をすべてまとめた唯一のもので、本件に関して本契約に先立って、あるいは並行して行われた同意や合意は、それが口頭であっても書かれたものであっても、それらすべてに優先します。正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者が書面で同意した場合を除いて、本契約に対するいかなる修正や変更も行われることはありません。

Pippin対応CD・ROMソフト

このソフトの内容についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター

電話番号 03-3864-5588

FAX番号 03-3864-3450

〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F

●電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く) 11時～19時

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。

おことわり

商品の規格、生産には万全の注意をはらっておりますがソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期しない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、ご一報ください。

このCD-ROMはMacintoshでも動作します。

Macintosh 推奨環境

Macintosh System7.5以降推奨	空きメモリ4MB以上 Quick Time Ver.2.1
CD-ROMドライブ (4倍速推奨)	13インチモニター以上
Power Macintosh専用	画面表示色数 (3万2000色以上推奨)

※2倍速以下のCD-ROMドライブの場合は、ムービーの再生時にフレームが落ちることがあります。

発売元

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント

東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F 〒111



CD-ROM(ディスク)の取扱上のご注意

＜ディスクの扱いかた＞



●ケースから、ディスクを出すときは、まずホルダーの中心部を押えて取り出してください。
(その時ディスク面に触れないようにしてください。)

●ディスクを持つときには、必ずディスクの中心部か、はじを持って、信号面に手を触れないようにしてください

●ディスク面には指紋や汚れ、傷をつけないように注意してください。

●ディスクに鉛筆やマジック、ボールペンなどで字を書いたり、紙やシールなどをはらないでください。

●ディスクは非常にデリケートですので、決して曲げたり、強い力を加えたりしないよう、注意してください

＜セット時の注意＞

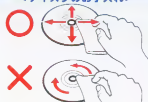
●ディスクをセットする前に、プレーヤーが、テレビ又はモニターと正確に接続できているか確認してください。

●プレーヤーにディスクをセットする時は、ディスクのラベル面を上にして正確にセットしてください。

●プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため接続しないよう、注意してください。

●プレーヤーの使用方法に関しては、プレーヤーの取扱説明書を必ずお読みください。

＜ディスクのお手入れ＞



●ディスクについた指紋やホコリなどは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください

●ディスクをふくときには、必ず、ディスクの中心から外側に向かってまっすぐふいてください。(回しながらふかないようにしてください。)

●シンナーやベンジン、アナログレコード用のクリーナーや静電防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使わないでください。

＜ディスクの保管＞



●プレイ後は、元のケースに入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。

●直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

SETTING (準備)

Pippin™ ATMARKの場合

本体の電源ボタンを入れ、CD-ROMをセットすると、自動的に起動します.

Power Macintoshの場合

本体のマニュアルに従い、正しく本体を起動した後、CD-ROMをセットし、CDの中のアイコン「GUNDAM TACTICS」をダブルクリックしてください。ゲームが始まります

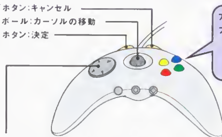
[注意]
※このCD-ROMをセットしたまま起動させると、正常に起動しません
かならず、本体を起動した後、CDをセットしてください、もしCDをセットしたまま起動した場合は、CDのオープンボタンを押しながら、本体を再起動させ、CDを取り出してください
※Quick Time Ver.2.1がインストールされていない場合は、CDの中の「Quick Time」フォルダ内にあるファイルをすべてシステムフォルダ内の「機能拡張」にコピーし再起動してください.



OPERATION (操作方法)

[Pippin™ ATMARKの場合]

右トリカホタン:キャンセル
トラックボール:カーソルの移動
左トリカホタン:決定



アクションボタン:
フィールド画面のレーダーウィンドウの位置切り替え
左上　右上
左下　右下

方向キー:フィールド画面、指示レーター画面のスクロール

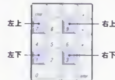
※以下カーソルを合わせて左トリカホタンを押すことを、「クリック」と呼びます

[Power Macintoshの場合]

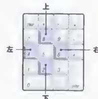
マウス移動　:カーソル移動
クリックホタン:決定

テンキー

フィールド画面のレーダーウィンドウ位置切り替え



フィールド画面,指示レーダー画面のスクロール



GAME START (ゲームスタート)



ゲームを起動すると、オープニングムービーが流れた後にタイトル画面になりますので、なにかボタンを押してください
メニュー画面に移ります
始めてゲームをする場合は「START NEW GAME」を、前回の続きから始める場合は「CONTINUE GAME」をクリックしてください

[START NEW GAME]

次に、連邦軍、ジオン軍のどちら側をプレイするか決定します
連邦軍側をプレイしたい場合は左の連邦軍の旗を、シオン軍側をプレイしたい場合は右のジオン軍の旗をクリックしてください
ゲームが始まります



[CONTINUE GAME]

続きをプレイしたい項目をクリックして、下の「LOAD」スイッチをクリックしてください
ゲーム再開となります 「CANCEL」スイッチをクリックするとメニュー画面に戻ります

RULE (基本ルール)

このゲームでは、プレーヤーに次々と任務が与えられます
各任務をクリアすることに、その達成度によって、増援や次の任務が変化します

各任務の勝利条件は、任務の内容によって変化します（敵の全滅、第二艦隊の離脱など）
ユニットの耐久力が無くなった時、そのユニットは破壊されます
自分の旗艦が破壊されるとゲームオーバーです
推進剤の切れたユニットは、そのまま宇宙を漂います
MS(モビルスーツ)等のユニットは、そのユニットが元々搭載されていた艦にしか、帰還できません

SCREEN&COMMAND
(画面&コマンド説明)

DOCK

日付、場所の表示



まずは出撃前のドック画面から始まります
艦隊には、以下の2種類があります
第一艦隊：自分の率いている艦隊です
第二艦隊：友軍の艦隊です
プレーヤーからの指示は出せません
画面下のスイッチをクリックすることにより、
作戦の様々な情報が見れます

❶MS編成：旗艦に搭載するMS等のユニットを選ぶことができます
また、そのユニットの情報を見ることができます
❷艦隊情報：自分の艦隊の情報を見ることができます
❸任務説明：与えられた任務の説明が表示されます
❹出撃：「任務説明」を見たあと、このスイッチをクリックすることにより「出撃」することができます

[MS編成]

画面上に表示されているユニットをクリックして、下の「搭載」スイッチをクリックしてください　ユニットを旗艦に搭載することができます　もう一度そのユニットをクリックし、下の「中止」スイッチをクリックすれば、搭載を中止できます　最後に下の「決定」スイッチをクリックして終了します



❶ユニットの外観
❷ユニットのコード番号
❸耐久力：そのユニットの耐久力を表します
0になると破壊されます
❹推進剤：そのユニットの移動するためのエネルギーの量
0になるとほとんど移動できなくなります
❺攻撃力：遠隔攻撃・接近攻撃それぞれの攻撃力を表します
❻防御力：装甲の厚さを表します
この数字が大きい程、ダメージが少なくてすみます
❼移動速：ユニットの移動の速さ
❽攻撃速：連続して攻撃する能力
❾索敵力：敵ユニットを探し出す能力



トーマスといっしょに はしりまわろう！



COMPACT disc
Pippin対応
CD-ROMソフト

PIPPIN はしってあそぼう！きかんしゃトーマス



あそびがいっぱい！

- ★れんけつ いろんなしゃりょうを れんけつさせよう！
- ★トーマスクイズ きみはどれだけ こたえられるかな？
- ★トーマスずかん トーマスたちについて いろいろおしえてくれるよ！
- ★クレーンゲーム うまくコンテナをつりあげる ことができるかな？
- ★パズルゲーム トーマスのしんけい すいじゃくあそびだよ！

￥3,800(税別)
BDE-10024



対象年齢 3 4 5 6 7 8 9 才



EDUTAINMENT





JASRAC

Made with Macromediaは Macromedia社の商標です

●このCD-ROMはMacintoshでも動作します。Macintosh推奨環境

- ●Macintosh System7.5以降
- ●CD-ROMドライブ(4倍速推奨)
- ●68LC040以上またはPower PC
- ●QuickTime 2.1 以降
- ●空きメモリ 4MB以上
- ●13インチモニター以上
- ●画面表示色数 256色以上

⚠ 注意

必ずお読みください。

- ●取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください
- ●遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう

発売元 株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル8F

セット内容



はしってあそぼう!
きかんしゃ
トーマス

CD-ROM for Macintosh

Pippin対応 CD-ROMソフト

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT

きかんしゃトーマスとなかまたち

BRITT ALLCROFT

はしってあそぼう! きかんしゃトーマス

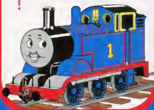


BANDAI

きかんしゃ
トーマス
となかまたち ™

はしってあそぼう！
きかんしゃトーマス

◆トーマスといっしょにはしりまわろう！
ゲームやクイズもたくさんあるよ！



¥3,800
(税別)

Pippin対応CD・ROMソフト

BDE-70024 ¥3,800

**CD-ROM
for
Macintosh**

はしってあそぼう!
きかんしゃ
トーマス





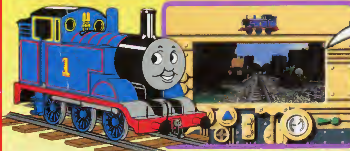
トーマスといっしょにはしりまわって いろんなえきにいこう！











とってもリアルな そうこうがめん



◆◆◆ えきについたら あそびがいっぱい！ ◆◆◆

★れんけつ





★トーマスずかん

★トーマスクイズ





★クレーンゲーム

★パズルゲーム



●このCD-ROM は Pippinでも動作します。

対象年齢 3 4 5 6 7 8 9 才

Macintosh推奨環境

- ●Macintosh System7.5以降
- ●CD-ROMドライブ(4倍速推奨)
- ●68LC040以上またはPower PC
- ●QuickTime 2.1 以降
- ●空きメモリ 4MB以上
- ●13インチモニター以上
- ●画面表示色数 256色以上





Made with Macromediaは、Macromedia社の商標です。

⚠ 注 意

必ずお読みください。

●取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください

●遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。



COMPACT disc

発売元 株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル5F

BDE-70024

¥3,800(税別)

ISBN4-89455-015-6 C8879 P3914E



BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD

はしってあそぼう！

きかんしゃ トーマス



きかんしゃ
トーマス
となかまたち

COMPACT
disc

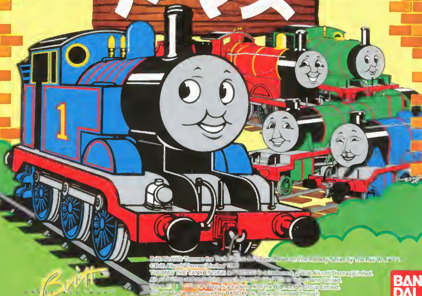
MADE IN JAPAN 1995

PiP
P!N

きかんしゃ
トーマス
となかまたち

PiP
P!N

はしってあそぼう!
きかんしゃ
トーマス

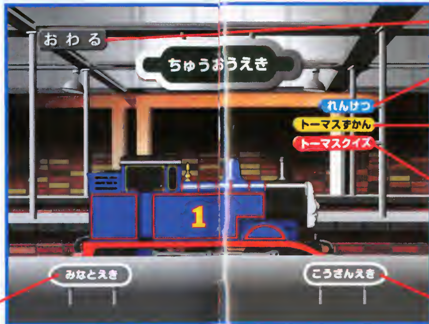


ちゅうおうえきへ ようこそ!



まちの　たてものを　ぬけて、
ちゅうおうえきに　とうちゃく
したよ！
とても　おおきい　えきだね！

みなとえきへ
しゅっぱつ　するよ！



おわりに　したいときは
ここを　おしてね！

きゃくしゃや　かしゃと
れんけつ　できるよ！
17ページを　みてね！

トーマスずかんを
みることが　できるよ！
25ページを　みてね！

トーマスクイズが　できるよ！
23ページを　みてね！

こうざんえきへ
しゅっぱつ　するよ！

17ページ
23ページ
25ページ

ごあいさつ

このたびは、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. Pippin専用ソフト「はしってあそぼう! きかんしゃトーマス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

⚠ 健康上のご注意

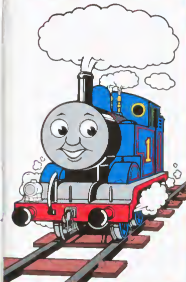
ゲームを楽しむ前に
- ゲーム中は部屋を明るくし、画面に近づきすぎないように注意しましょう。
- ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分～5分の休憩をとって下さい。
- 疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けましょう。

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。画面からは、できるだけ離れてプレイすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状が現れるという例があります。このようなことを経験したことのある人は、このソフトをプレイする前に必ず医師に相談してください。また、このソフトをプレイしている時、このような症状が起きた場合は、速やかにゲームを止めて医師の診察を受けるようにしてください。

※このマニュアルに記載されている内容は、1996年 9月現在のものです。
※本書の内容に関しましては、事前予告なしに変更することがあります。
※Pippin 対応CD－ROMソフトです
※このCD－ROMはMacintoshでも動作します。

はしってあそぼう! きかんしゃトーマス

もくじ



こうざんえきへ ようこそ!



こうざんに　のぼって、こうざんえきに　とうちゃくしたよ！クイズや　パズルで　たのしくあそぼうね！

ちゅうおうえきへ
しゅっぱつ　するよ！



みなとえきへ
しゅっぱつ　するよ！

きゃくしゃや　かしゃと
れんけつ　できるよ！
17ページを　みてね！

パズルゲームが　できるよ！
19ページを　みてね！

トーマスクイズが　できるよ！
23ページを　みてね！

おわりに　したいときは
ここを　おしてね！

17ページ
19ページ
23ページ

みなとえきへ ようこそ！



きれいな うみの みえる、
みなとえきに とうちゃくだ！
みなとには おおきな ふねも
とまっているよ。



こうざんえきへ
しゅっぱつ するよ！

ちゅうおうえきへ
しゅっぱつ するよ！

きゃくしゃや かしゃと
れんけつ できるよ！
17ページを みてね！

みなとで クレーン
ゲームができるよ！
21ページを みてね！

トーマスクイズが できるよ！
23ページを みてね！

おわりに したいときは
ここを おしてね！

17 ページ
21 ページ
23 ページ

れんけつしよう！

れんけつで あそべるえき

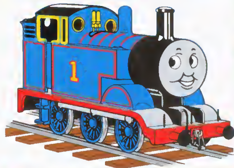

ちゅうおうえき

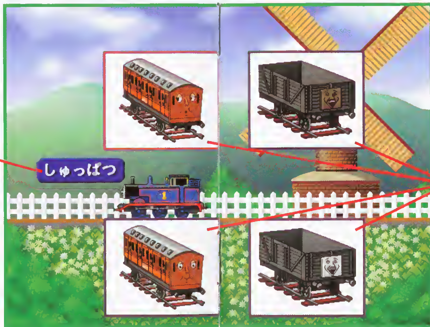

こうざんえき


みなとえき

れんけつ　したい　かしゃや
きゃくしゃを、2りょう　えらん
でね！
えらびおわったら　しゅっぱつ を
おしてね！

えらんだ　かしゃや　きゃく
しゃが、れんけつするよ！





この　4りょうの　なかから、ぼく
につなげたい　なかまを　2りょう
えらんでね！
えらべる　かしゃや　きゃくしゃは、
まいかい　かわるよ！

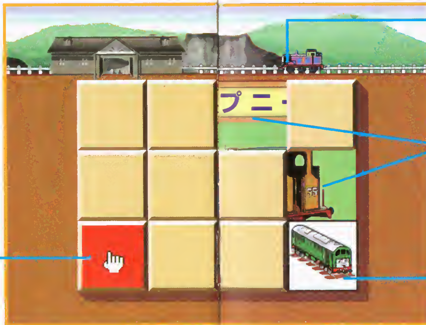
きみは　どんなくみあわせに
するのかな？

パズルゲームだ！

パズルゲームが
あそべるえき


こうざんえき

パネルを　めくって　おなじ
えがらを　2まい　そろえよう！
えがらが　そろうと、かくれて
いる　えが　みえてくるよ！
かくれている　えが　ぜんぶ
みえれば　せいこうだ！
3かい　せいこうすると　おまけ
が　あるよ！



トーマスが　えきに　はいって
しまうと　じかんぎれだ！

えがらが　そろうと、
かくれている　えが
みえてくるよ！

パネルを　おすと
めくれるよ！

パネルをめくると　このような
えがらが　でてくるよ！
もう1まい　パネルをめくって
おなじえがらを　そろえよう！

クレーンゲームだ！

ただしいマークの　ついたコンテナを　えらんで、クレーンで　つりあげよう！

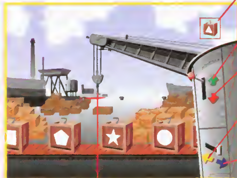
このコンテナをつりあげてネ



はじめる

1 がめんとおなじ　マークのついた　コンテナをつりあげよう！
マークを　おぼえたら、はじめるを　おしてね！
コンテナの　マークは、まいかい　いろや　かたちが　かわるんだ。

2 コンテナが　つぎつぎと　でてくるぞ。
おなじ　えがらと　いろの　コンテナが　でてきたら、クレーンのフックを　うごかして　コンテナを　つりあげよう！



フック

クレーンゲームが あそべるえき



みなとえき

このコンテナと　おなじものがでてきたら、フックを　いちばんしたまでさげて　コンテナを　タイミングよく　フックで　つかまえよう！

フックが　1だんかい　うえにあがるよ。

フックが　1だんかい　したにさがるよ。



クレーンが　ひだりへ　いどうするよ。



クレーンが　みぎへ　いどうするよ。

クレーンや　フックは、コントローラの　アクションキーを　おしても　そうさ　できるよ！

アクションキー



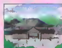
● ボタン：クレーンが　ひだりはじへ　いどうするよ。
● ボタン：クレーンが　みぎはじへ　いどうするよ。
● ボタン：クレーンが　1だんかい　うえにあがるよ。
● ボタン：クレーンが　1だんかい　したにさがるよ。

3 3かい　せいこうすると　おまけがあるよ！
3かい　しっぱいすると　クレーンゲームが　おわっちゃうよ。

トーマスクイズにチャレンジ！

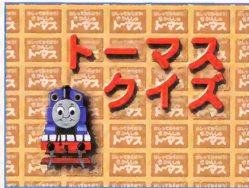
トーマスクイズが あそべるえき


ちゅうおうえき


こうざんえき


みなとえき

ぼくや なかまたちの もんだいが いっぱいつまった、たのしいクイズだよ！



1 さあ！ クイズにチャレンジだ！ がんばってね！



2 3つの こたえの なかから ただしいものを 1つえらんで おしてね！

えきに もどりたい ときは ここをおしてね！

ぼくらの もんだいが ここに でてくるよ！

この 3つの こたえの なかから ただしいものを ひとつえらんで おしてね！（こたえは おなじいろの アクションボタンをおしても えらべるよ。）

トーマスずかんを みよう！

ぼくや なかまたちを おおぜい しょうかいするよ！
これをみて トーマスはかせに なろう！

1 きみが みたい ぼくや なかまたちを、さゆうの やじるしを おして えらんでね。 えらんだら、しょうかい を おしてね！



いま えらばれて いる なまえが、あらわれるよ！

この やじるしを おして えらんでね！

えきに もどりたい ときは ここを おしてね！



トーマスずかんが みられるえき

ちゅうおうえき

2 きみがえらんだ ぼくや なかまが しょうかいされるよ。
イラストも いろんなかくどで みれるんだ！

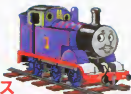


べつの しょうかいを みたいときは ここをおしてね。

3つの かくどから イラストが みれるよ。
みたい かくどを えらんで おしてね！

おぼえよう！

トーマスとなかまたち



トーマス

ぼくは、タンクきかんしゃのトーマス。ソドーとうで、はたらいているんだ。



エドワード

しんせつな　エドワード。とっても　しんらいできる　きかんしゃなんだ。



ヘンリー

ヘンリーは　とっても　きれいずき。あめがいやで トンネルに にげたんだ。



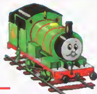
ゴードン

ちからもちの　ゴードンは、ちょっと　うぬぼれや。



ジェームス

ジェームスのじまんは、あかいボディ。とても　おしゃれなんだ。



パーシー

がんばりやのパーシー。でも、ちょっと　おっちょこちょいなんだ。



トビー

ちょっと かわったかたちの トビー。かれは ろめんきかんしゃなんだ。



ダック

ダックは パーシーといっしょにかしゃなどの いれかえを しているんだよ。



ドナルド

ドナルドは、ダグラスと、ふたごのきかんしゃだよ。



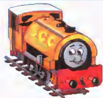
ダグラス

ダグラスは、ふたごの　ドナルドとスコットランドから　きたんだよ。



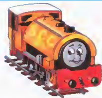
オリバー

オリバーは、だいせいぶてつどうで、はたらいていたんだ。



ビル

ビルは、ふたごのベンと　いっしょに
みなとで、はたらいているんだ。



ベン

ベンは、ふたごのビルと、おなじ から
しいろの ボディを しているんだよ。



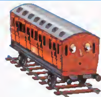
ディーゼル

いじわるな ディーゼル。じょうききか
んしゃの わるぐちばかり いうんだ。



メイビス

メイビスは、いしきりばで、はたらい
ている　ディーゼルしゃなんだ。



アニー

ぼくと、いっしょに　しせんをはしる
きゃくしゃの　アニーだよ。



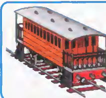
クララベル

ぼくや　アニーといっしょに　はしる
きゃくしゃの　クララベルだよ。



デイジー

デイジーは、さい
しんしきのディー
ゼルしゃなんだ。



ヘンリエッタ

ヘンリエッタは、
トビーが　ひっぱ
る、きゃくしゃだ
よ。



トレバー

トレバーは、ぼく
しかんで、はたら
く　けんいんしゃ
なんだ。



テレンス

テレンスは、ゆき
にはまって　うご
けなくなった　ぼ
くを　たすけてく
れたんだ。



バーティー

バスのバーティー
は、ぼくと　きょ
うそうしたことが
あるんだよ。



ハロルド

ヘリコプターのハ
ロルドは、みずう
みや　やまをパト
ロールしているん
だよ。



ボコ

ボコは、とても
しんせつな　さい
しんしきのディー
ゼルしゃだよ。



バルジー

2かいだてバスの
バルジー。てつど
うなんて　いまに
なくなるなんてい
っているんだ。

ソフトウェア使用許諾契約

本ソフトウェアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本ソフトウェアをお使いになることにより、本契約条項の拘束を受けることに合意したものと見なされます。本契約条項に同意される場合は、同封のお客様登録カードに必要事項を記入の上、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント宛にご返送下さい。

1. 使用許諾　本契約が添付されているディスク、ROM、その他すべての記録媒体上の、アプリケーション・ソフトウェア、デモンストレーション・ソフトウェア、システム・ソフトウェア及び本契約に伴うその他のソフトウェア（以下総称して「ソフトウェア」と称します）、ならびに関連書類及びフォントは、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント（以下「バンダイ・デジタル・エンタテインメント」と称します）により使用許諾されるものです。「ソフトウェア」及びフォントが記録されているディスク本体の所有権は購入者にありますが、「ソフトウェア」ならびに関連書類及びフォントの著作権及びその他の知的財産権は、バンダイ・デジタル・エンタテインメントおよび／またはバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者が保有いたします。本使用許諾により、購入者に以下の事柄を許諾いたします。
(a)「ソフトウェア」及びフォントは1台のPippin プラットフォーム製品のみで使用することができます。
(b) バックアップ用にのみ機械が読み取り可能な形で「ソフトウェア」及びフォントの複製を1部作成することができます。
購入者は、「ソフトウェア」及びフォントに付されたバンダイ・デジタル・エンタテインメントの著作権表示及びその他の知的財産権の表示と同じ表示を複製したものに付さなければなりません。購入者は、本使用許諾に基づき付与された権利を第三者に対して譲渡することはできません。

2. 制限　「ソフトウェア」は著作物であることに加え、企業秘密その他の財産上の権利の対象となっているものであるため、購入者は、法律により許諾されている場合を除き、「ソフトウェア」をデコンパイル、リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、その他の方法により人間が読み取り可能な形に変換してはなりません。購入者は「ソフトウェア」の全部及び一部分のいずれについても、修正し、伝送し、レンタルし、リースし、頒布し又はこれらに基づいて二次的著作物を創作してはなりません。さらに購入者は「ソフトウェア」につき、1つのコンピュータから他のコンピュータへ伝送ならびに電算ネットワークを通しての伝送のいずれも行ってはなりません。

3. 終了　本契約は、これが終了するまで有効ですが、購入者が本契約条項の1つにでも違反したときには、バンダイ・デジタル・エンタテインメントからの通知なく自動的に終了するものとします。また、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄することにより、購入者は何時でも本契約を終了させることができます。本契約が終了した場合は直ちに、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄していただかなければなりません。

4. 媒体についての制限保証　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、通常の使用下において、購入日（領収書の写しなどにより購入者が証明可能な日でなければなりません）から90日間、「ソフトウェア」及びフォントが記録されているフロッピーディスク又はコンパクトディスクに材質上又は製造上の瑕疵がないことを保証します。本契約に基づくバンダイ・デジタル・エンタテインメントの責任および購入者に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないディスケットおよび／またはコンパクトディスクがバンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます。尚、バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、事故、濫用又は誤用により、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクに瑕疵が生じた場合には取り替えの責任を負いません。商品価値と特定の目的に対する適合性を含めて、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクの全ての黙示的な保証は、製品を受け取ってから90日以内に制限されています。本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については、該当する法規に従うものとします。

5.「ソフトウェア」についての保証の放棄　購入者は、「ソフトウェア」及びフォントの使用に関するリスクは全て購入者が負うことを明白に理解し同意するものとします。「ソフトウェア」、関連書類及びフォントは、一切の保証又は条件を伴わずに「現状有姿で」提供されるものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者（第7条及び第8条においては、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者を総称してバンダイ・デジタル・エンタテインメントと称します）は、商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含めて、明示または黙示の保証をしません。バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」の機能が購入者の要求を満足すること、「ソフトウェア」が中断せずに正常に稼働すること、ならびに「ソフトウェア」およびフォントにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何らの保証も行いません。さらにバンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」、フォント及び関連書類の使用、ならびにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性ならびにその他一切に関して、何らの保証も行いません。バンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者による口頭もしくは書面での一切の情報、説明、助言等は、購入者に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません。「ソフトウェア」に瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の修補などに要する費用はすべて購入者が負担するものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及び正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者は負担いたしません。偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。

6. 責任制限　バンダイ・デジタル・エンタテインメントはいかなる場合においても、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用、又はそれらを使用できなかったことにより生じた偶発的損害、特別損害又は結果損害については、例えそのような損害発生の可能性がバンダイ・デジタル・エンタテインメント又は正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に予め知らされていた場合でも、購入者に対し何らの責任を負いません。偶発的損害または結果損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。
すべての損害、損失、および訴訟原因（契約に基づくものであるか、不法行為（過失を含む）であるか、もしくはその他の事由に基づくものであるかを問わない）に対するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの賠償責任は、「ソフトウェア」およびフォントに対して購入者が支払った総額を上限とします。

7. 適用法および分離条項　本契約はアメリカ合衆国法およびカリフォルニア州法の適用を受け、それに基づき解釈されるものとします。本契約中のある条項が管轄のある裁判所により法に抵触すると判断された場合には、その条項は法の許容する最大限度の法的効力を有するものとし、本契約中の他の条項は完全な法的効力を保持するものとします。

8. 一般条項　本契約は、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用についての双方の同意事項をすべてまとめた唯一のもので、本件に関して本契約に先立って、あるいは並行して行われた同意や合意は、それが口頭であっても書かれたものであっても、それらすべてに優先します。正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者が書面で同意した場合を除いて、本契約に対するいかなる修正や変更も行われることはありません。

9. 本製品の全部または一部を当社に無断で複製すること、コンピュータープログラムを逆アセンブルまたは逆コンパイルすることを禁じます。著作者の許諾なく本製品を地上波衛星波ネットワークにより送信すること、公開上映すること、賃貸業に利用することは、法律により禁じられています。

メール大募集!!

当社では、このソフトに関するご意見、アイディア、メッセージなどを下記のE-Mailアドレスで受け付けております。お送りいただいたメールの一部は当社のホームページ(http://www.channel.or.jp/)で紹介させていただきます。さらにその中から抽選で粗品を進呈します。

pipstaff@channel.or.jp

ご注意
ホームページに紹介する場合は、メール本文中からの複載となります。お名前　メールアドレスの掲載も希望される方は、本文の最後にお書き添えください。なお、お寄せいただいたアイディアは当社に帰属いたしますのでご了承ください
商品の内容に関しては、サポートセンターにお問い合わせください

このソフトの内容についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター

電話番号 03-3864-5588
FAX番号 03-3864-3450

〒111　東京都台東区蔵前3-1-10　蔵前セントラルビル5F

●電話受付時間　月～土曜日(祝日を除く)　11時～19時
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。

おことわり
商品の規格、生産には万全の注意をはらっておりますがソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期しない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、ご一報ください。

Macintosh 推奨環境　このCD-ROMはMacintoshでも動作します。

●Macintosh System7.5以降
●13インチモニター以上
●CD-ROMドライブ（4倍速推奨）
●画面表示色数 256色以上
●68LC040以上またはPower Macintosh
●空きメモリ 4MB以上推奨
●Quick Time 2.1以降

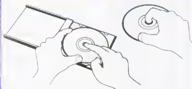
発売元
株式会社 バンタイ・デジタル・エンタテインメント
東京都台東区蔵前3-1-10　蔵前セントラルビル 8F

⚠警告

●CD-ROMディスク対応プレーヤー以外では絶対に再生しないでください。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご利用になる場合、大音量によっては耳に傷害を被ったりします。

COMPACT disc　CD-ROM(ディスク)の取扱上のご注意

<ディスクの扱いかた>

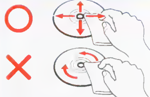


●ケースから、ディスクを出すときは、まずホルダーの中心部を押さえて取り出してください。
(その時ディスク面に触れないようにしてください。)
●ディスクを持つときには、必ずディスクの中心部か、はじを持って、信号面に手を触れないようにしてください
●ディスク面には指紋や汚れ、傷をつけないように注意してください。
●ディスクに鉛筆やマジック、ボールペンなどで字を書いたり、紙やシールなどをはらないでください
●ディスクは非常にデリケートですので、決して曲げたり、強い力を加えたりしないよう、注意してください。

<セット時の注意>

●ディスクをセットする前に、プレーヤーが、テレビ又はモニターと正確に接続できているか確認してください。
●プレーヤーにディスクをセットする時は、ディスクのラベル面を上にして正確にセットしてください。
●プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため接続しないよう、注意してください。
●プレーヤーの使用方法に関しては、プレーヤーの取扱説明書を必ずお読みください

<ディスクのお手入れ>



●ディスクについた指紋やホコリなどは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。
●ディスクをふくときには、必ず、ディスクの中心から外側に向かってまっすぐふいてください。(回しながらふかないようにしてください。)
●シンナーやベンジン、アナログレコード用のクリーナーや静電防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使わないでください

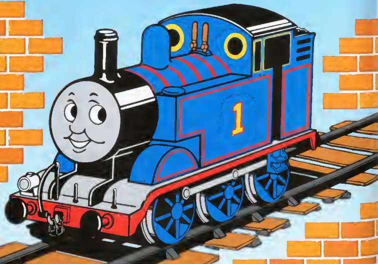
<ディスクの保管>



●プレイ後は、元のケースに入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
●直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

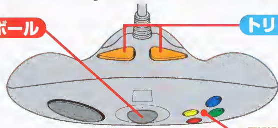
ぼくらのしまへ ようこそ!

やあ！　ぼく　きかんしゃトーマス！
この「はしってあそぼう！　きかんしゃトーマス」は
ぼくといっしょに　しまをまわって　あそべるんだ。
えきでは　クイズや　パズルなどに　チャレンジで
きるよ。　ぼくと　いっしょに　がんばろう！



あそびかた

「はしってあそぼう！ きかんしゃトーマス」は
【コントローラ】をつかって　あそびます。



1 がめんの なかの『👆』を コントローラの トラックボールを つかって うごかして ください。

2 『👆』を おしたいところに あわせて トリガボタンを おしてください。（がめんの ボタンのいろが アクションキーと おなじばあいは その いろの アクションキーの ボタンを おすだけでも そうさできます。）

マウスを使用する場合

「はしってあそぼう！ きかんしゃトーマス」はMacintosh上でも起動します。
この場合はマウスでポインタを動かし、ボタンをクリックしてください。

注意：このCD-ROMをセットしたままMacintoshを起動させると、正常に起動しません。必ず、本体を起動させた後、CDをセットしてください。もしCDをセットしたまま起動した場合は、CDのオープンボタンを押しながら、本体を再起動させ、CDを取り出してください。

そうしゃじょうから しゅっぱつだ！



ちゅうおうえき



ぼくらのしまの　えきと　えきは、この
ように　つながっているんだ。
さいしょに　ぼくと　いきたい、えきを
えらんで　おしてね！

アクションボタンをつかって　えきをえらぶことも　できるよ！

- 🟡ボタン：こうざんえきへ しゅっぱつだ！
- 🔵ボタン：ちゅうおうえきへ しゅっぱつだ！
- 🟢ボタン：みなとえきへ しゅっぱつだ！

こうざんえき



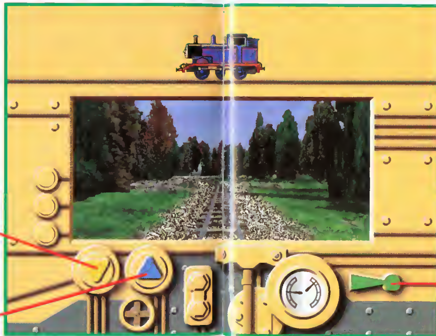


みなとえき



トーマスを　うんてんしよう！

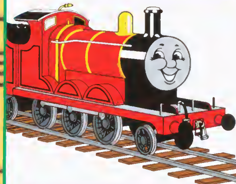
トーマスと　いっしょに
せんろのうえを　げんきに
はしろう！



トーマスの　スピードが
おそくなります。
（○ボタンでも　つかえます。）

トーマスの　スピードが
はやくなります。
（●ボタンでも　つかえます。）

ぼくの　なかまたちと
あえるかも　しれないよ！



きてきが　なります。
（●ボタンでも　つかえます。）

せんろのうえは　みどころいっぱい

この　しまは　すてきなばしょで　いっぱいなんだ。
ここで　きみに　ちょっとだけ　しょうかいするよ！

みなとえきから　ちゅうおうえきへ



うみぞいに　おおきなふうしゃが　たっているよ。うみからの　かぜをうけて　ゆっくり　まわっているんだ！

こうざんえきから　ちゅうおうえきへ



せんろぞいに　みどりのぼくじょうが　ひろがっているんだ。　ひろくて　とっても　きもちがいいよ。ほら、ウシさんも　のんびりしているよ。

ほかにも　ぼくのしらない　ところが　あるかもしれない。
ぼくと　いっしょに、せんろを　はしりまわろう！

こうざんえきから　みなとえきへ



こうざんから　うみへの　さかみちは、すごいカーブを　グルグルまわりながら　おりていくんだ。ぼくも　めが　まわりそうだよ～！

みなとえきから　ちゅうおうえきへ



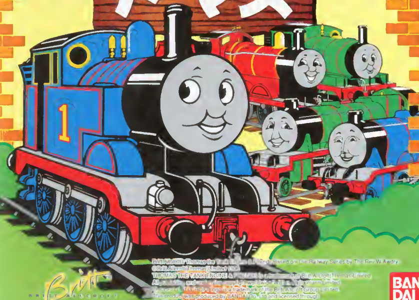
せんろぞいに　いっぱい　うちが　たっているよ。いつも　とっても　にぎやかで、たのしいことが　いっぱいなんだ！

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS™

きかんしゃ
トーマス
となかまたち

PiP P!N

はしってあそぼう! きかんしゃ トーマス



Pippin TITLE CD-ROM CATALOG

Pippinタイトル　CD-ROMカタログ

vol.1

1996.3





COMPACT disc

BDB-007

MADE IN JAPAN 1996

PiP P!N

BDB-007



CD-ROM(ディスク)の取扱上のご注意

＜ディスクの扱いかた＞

- ケースから、ディスクを出すときは、ディスク面に触れないように取り出してください。
- ディスクを持つときには、必ずディスクの中心部か、はじを持って、信号面に手を触れないようにしてください。
- ディスク面には指紋や汚れ、傷をつけないように注意してください。
- ディスクに鉛筆やマジック、ボールペンなどで字を書いたり、紙やシールなどをはらないでください。
- ディスクは非常にデリケートですので、決して曲げたり、強い力を加えたりしないよう、注意してください。

＜セット時の注意＞

- ディスクをセットする前にプレーヤーがテレビ又はモニターと正確に接続できているか確認してください。
- プレーヤーにディスクをセットする時は、ディスクのラベル面を上にして正確にセットしてください。
- プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため接続しないよう注意してください。
- プレーヤーの使用方法に関しては、プレーヤーの取扱説明書を必ずお読みください。

＜ディスクのお手入れ＞

- ディスクについた指紋やホコリなどは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。
- ディスクをふくときには、必ず、ディスクの中心から外側に向かってまっすぐふいてください。(回しながらふかないようにしてください。)
- シンナーやベンジン、アナログレコード用のクリーナーや静電防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使わないでください。

＜ディスクの保管＞

- プレイ後は、元のケースに入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
- 直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

このCD-ROMはPippin専用です。

Pippin対応CD-ROMソフト







このソフトの内容についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター

電話番号 **03-3864-5588**

FAX番号 **03-3864-3450**

〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く) 11時～19時
- 電話番号はよく確かめて お間違いのないようにしてください



⚠ 注 意

必ずお読みください。

- 遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう

おことわり

商品の規格、生産には万全の注意をはらっておりますがソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期しない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、ご一報ください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル5F





Pippin TITLE CD-ROM CATALOG

Pippinタイトル　CD-ROMカタログ













Bandai Digital Entertainment

ポストdeカード VER.3.0

年賀状、暑中見舞い、引越・結婚・出産報告、各種案内状、招待状からタックシールや名刺の作成など1年中ご利用いただけます

ヒントボタンを押すと作業中の内容に応じて参考になる情報を得ることができます。

ナビゲーター機能で操作手順をわかりやすくご紹介します。

ペンパレット。線幅、線の種類、矢印の設定ができます。

はがき裏作成画面



背景機能で絵、模様、枠、グラデーションをつけることができます。

文字加工機能を使って見栄えの良いタイトル文字が作れます。

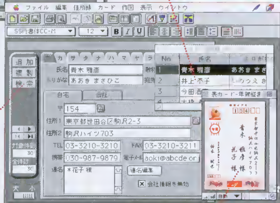
カード型住所録と連動したリスト表示でデータチェックも簡単です。

ドローパレット。絵や図を描く、文字の入力、文字加工を行なう際に使います。

カラーパレット。オブジェクトや文字、線の色やパターン設定ができます。

検索機能で必要なデータを即座に引き出すことができます。

はがき表作成画面



宛名は自動でバランス良くレイアウトされます。カードはウインドウのサイズに合わせて自動で拡大縮小表示できます。

スタート画面



作成したい項目を選択し、あとは矢印に従って順番に作業を進めるだけで、目的の作業環境を得ることができます。

印字サンプル



書体サンプル

●SS行書体 CC-M
お元気ですか

●SS楷書体 NT-M
お元気ですか

●SS丸ゴシック体 Ca-B
お元気ですか

●SS創英ポップ体 1
お元気ですか

■ 必要なシステム構成

- CPU: Pippin ATMARK / PowerMacintosh
- Pippin ATMARKメモリ：標準搭載（6MB）で利用可能。2MB以上の増設を推奨
- PowerMacintoshメモリ：2MB以上のアプリケーション用RAMが必要。3.5MBを推奨
- CD-ROMドライブ

▶注意1：Pippin ATMARKで住所録を保存するにはフロッピーユニットまたは、230MO DOCKING TURBOが必要です。

▶注意2：PowerMacintoshでご使用の場合もPIPPINの画面解像度となります。

■対応プリンタ
StyleWriter II
Color StyleWriter 1500, 2200, 2400, 2500

※ 製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。
※ 画面は開発中のものです。



開発元
株式会社 システムソフト
福岡市中央区天神3-10-30 〒810

発売元
株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
東京都台東区蔵前3-1-10
蔵前セントラルビル 8F 〒111



価格 7,800円（税別）

BDE-10028





ポストdeカード VER.3.0 Light

Pippin & Power Mac

宛名書き・はがきデザインソフト

ポストdeカード VER.3.0 Light



PiPP!N

主な特徴

■ガイド＆ナビゲーター機能

■自動宛名レイアウト機能

■住所録
- 1ファイル最大2,000件の登録
- 12万件の郵便番号辞書（逆引きも可能）

■文字加工
- 変形、影、色、グラデーション、輪郭色

■テキスト編集
- インライン入力
- フォント、サイズ、スタイル、縦書き、横書き、文字間、行間、行揃え、文字色

■ドロー
- 線、四角、角丸四角、円、多角形の作図ツール
- オブジェクトの前面・背面配置、ロック、グループ化、回転、変形、整列、拡大・縮小、角の丸み
- 背景の設定（グラフィック、グラデーション）

■対応するファイルフォーマット
- 取り込み：PICT, MacPaint
- 書き出し：PICT

■イラスト・背景グラフィックの総数1,000点

■イラストや文例がレイアウトされた、はがき裏テンプレート50点

■文例100点

■TrueTypeフォント
- SS行書体CC-M、SS楷書体NT-M、SS創英ポップ体 1、SS丸ゴシック体Ca-B

■対応用紙（テンプレートとして搭載）
- はがき：年賀状、かもめーる、さくらめーる、官製、往復、絵はがき、エコーはがき、エアメール
- 一般紙： A4、A5、B4、B5、のし紙
- 封筒：長3、長4、洋1、洋2、角2、角3
- タックシール：エイブリL7160、エーワン28915、ナナLDW12P、ヒサゴGB961
- 名刺：エイブリL7417、エーワン31051/51131/51052/51002/51023/51011、ナナCJC-2、ヒサゴCJ160S/CJ161S
- 4面付きはがき：ナナCJC-1、ヒサゴCJ140S
- VHSビデオテープ用ラベル：エイブリL7654-F/L7654-S、エーワン28441、ナナLDW10B、ヒサゴOP876/OP877
- 8mm/VHS-Cビデオテープ用ラヘル：エーワン28444/28442、ヒサゴOP878
- 3.5インチFDラベル：エイブリL7664/L7666（J8666）、エーワン29046/29090、ナナLDW6G、ヒサゴOP874
- カセットラベル：エイブリL7855、エーワン28443
- 表彰状：ヒサゴCJ170S/CJ171S
- チケット：ヒサゴCJ150S
- 16分割シール：ヒサゴCJ860S、CJ861S、CJ862S

※ご注意：プリンタによっては利用できない用紙があります

CD-ROM
for Pippin
Power
Macintosh

宛名書き・はがきデザインソフト

ポストdeカード

VER.3.0

Light



Bandai
Digital
Entertainment



VER.3.0

ポストdeカード

Light

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD

VER.3.0

ポストdeカード

Light


SystemSoft



PiP
P!N

料金受取人払

葛飾局承認

168

差出有効期間
平成10年3月
20日まで有効

切手を貼らずに
お出しください

1 2 4 - □ □

東京都葛飾区
東四つ木4-4 2-5
（株）バンダイロジパル内
B・D・E
お客様登録係　行

このはがきは、添付ソフトのバージョンアップサービスなどを受けるために必要なものです。必要事項をご記入の上、必ず返送して下さるようにお願いいたします。（楷書で正確にご記入下さい。難しい漢字にはかなをふってください。）

▼ お客様住所・氏名記入欄

□□□-□□

住所 ______________________________

____

氏名 ______________________________

電話番号 ___ - ___ - ___ 年齢 ____才 男・女

お客様登録カード

商品名 ______________________

バーコード No.	4	5 1 4 3 9 2		

購入日 19 年 月 日

購入店名 ______________________

この商品を何で知りましたか？ ○を付けて下さい。

- □ 店頭 □ 雑誌（ ）
- □ 友人 □ 広告（ ）
- □ その他（ ）

あなたのこの商品の評価は？ ○を付けて下さい。

（楽しい ← A - B - C - D - E → つまらない）

1・操作性・・・・・・・・・A - B - C - D - E
2・ストーリー・内容・・・A - B - C - D - E
3・グラフィック・・・・・A - B - C - D - E
4・価格・・・・・・・・・A - B - C - D - E

その他ご意見をお聞かせ下さい。

____

____

____

使用機種 □ Pippin™ ATMARK
□ Macintosh 形式（ ）

あなたのご職業は？

____

アットマークネットのIDアドレスを記入して下さい。

AT______________________（登録者のみ）

PIPPIN Tunin' Glue

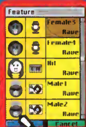


Tunin' Glue ™

とにかくぜ〜んぜん音楽のことを知らなくても、
すぐカッコイイ演奏ができちゃう！
自分の声もサンプリングして参加しちゃおう！







さらにガンガンメンバーチェンジOK！
レコーディングもできちゃう！

全然違う曲を合体！
これはもうキミだけのオリジナルだ！



¥5,800(税別)
BDE-10005



ミュージック

COMPACT disc

Pippin対応CD-ROMソフト

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル8F

●このCD-ROMはMacintoshでも動作します。Macintosh推奨環境

●Macintosh System7.5以降	●空きメモリ 4.1MB以上
●倍速CD-ROMドライブ以上	●13インチモニター 256色以上
●68LC040(33Mhz)以上またはPowerPC	●Sound Manager3.1以上搭載

PIPPIN Tunin' Glue



あなたは、ギタリスト?
ドラマー?ボーカリスト?
OK!じゃあ、ボタンを
押してみよう!



音楽の知識や経験がなくても
Tunin'Glueならその楽しみを
満喫できます

BDE-10005



PIPPIN

Tunin'Glue

チューニングルー



チューニングルー

Tunin'Glue

Pippin/Macintosh対応 音楽ソフト



CD-ROM
for
Pippin
Macintosh

¥5,800(税別)

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO. LTD

Tunin' Glue™





BDE 10005

MADE IN JAPAN 1996

COMPACT disc

PiP P!N









1.Hip Hop "It's On" 2.Alternative Rock "Rock U My Luv"

3.Funk "Now U Know" 4.House "It's Alright" 5.Acid Jaz ... -Jink"

7.Heavey Metal "In the Hell" 8.Latin "Blue Ocean" 9.Rave "Rave it" ... eggae "Good Life"

11.Blues "Telephone Blues" 12.Fusion "Canal" 13.Rap "1 More Time" 14.Hard Rock ... er"

15.Soul "U Don'tKnow" 16.Etnic Rock ... ean"







BDE-10005

BackGroundの基本的な操作がわかったら、今度は、FeatureやHitPadをのせてみましょう。タイミングに気をつけて！

方向キーを使い、Feature部分（図5）をアクティブな状態にして、アクションボタンを押して楽器やボーカルをのせてみましょう。

Featureーつのボタンには4つの音が入っています。クリックする度に1つめの音→2つめの音→3つめの音→4つめの音→1つめの音、と繰り返して鳴ります。○ボタンを押しながらFeatureを鳴らすと、同じ音を何度もリピートできます。

今度はHitPad部分を（図6）アクティブな状態にしてアクションボタンを押して、動物の鳴き声をのせてみましょう。

BackGroundのパートをどんどん変えて、Feature、HitPadでいろいろな楽器やボーカル、動物の鳴き声等を加えるだけで、あっという間に自分だけのオリジナルの曲ができてしまいます。



図5



図6

曲を変えるには？

さて、一通り操作がわかったら、今度は他のジャンルの曲に変えてみましょう。

方向キー（図13）で、ブラウズスイッチ（図14）をアクティブな状態にして、赤青黄緑どれかのボタンを押します。するとブラウズスイッチが点滅します。これはTunin'Glueが中身を差し替えるモード（ブラウズモード）に入ったことを意味します。

図13

方向キーで移動し、タイトルのところ（図15）を点滅させます。赤青黄緑どれかのボタンを押すと（図16、次頁）のようなウィンドウが開きます。さらに方向キーで「Saul」が反転するところまで移動します。ここで青ボタン（OK）を押すと「Saul」という曲がロードされます。

Cancelは緑のボタンで行います。

図15





図14

ロードし終わるとブラウズモードからは自動的に出ていきます。ロードせずにCancelし、ブラウズモードを出る場合は、再度ブラウズスイッチに移動し、赤青黄緑どれかのボタンを押して下さい。

ごあいさつ

このたびは、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. Pippin対応ソフト「Tunin'Glue／チューニングルー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

● 健康上のご注意 ●

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。画面からは、できるだけ離れてプレイすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状が現れるという例があります。このようなことを経験したことのある人は、このソフトをプレイする前に必ず医師に相談してください。また、このソフトをプレイしている時、このような症状が起きた場合は、速やかにゲームを止めて医師の診察を受けるようにしてください。

※このマニュアルに記載されている内容は、1996年3月現在のものです。
※本書の内容に関しましては、事前予告なしに変更することがあります。
※Pippin対応CD-ROMソフトです。
※このCD-ROMはMacintoshでも動作します。



チューニングルー

曲をロードした後、もしくはロードをCancelした後にブラウズモードから出たときは、ブラウズスイッチがアクティブな状態になっております。演奏を初める前に、FeatureやHitPad等をアクティブな状態にすることをお忘れなく。

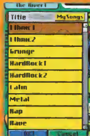



図16

ほら、もうあなたはバンドのリーダー！自由に演奏を操ることができます。鳴らしたい音のエリアは方向キー(図17)で移動しながら選んでください。でも、FeatureやHitPadを鳴らすのに夢中になっていると、曲が変化せず、単調な結果に終わります。左右のトリガボタンを上手に使い分けて、ダイナミックな演奏を心がけてください。これらの操作に慣れたら、他の曲を聴いてみてください。




図17

しかし、ここまででは、あなたはまだTunin'Glueの可能性のほんの一部に触れたに過ぎません。ひととおり曲を聴いたら、是非次章の「より高度な使い方」にチャレンジしてみてください。

曲の一部を差し替えてみよう！


Tunin'Glueでは、2章のようにあらかじめ用意された音を組み合わせて演奏を楽しむ他に、自由にそのパーツを曲同士で入れ替えることができます。そのときテンポやキーが違ってもTunin'Glueが自動的に適切な形に変更してくれます。このことによって、今までにはなかった奇想天外な曲が生まれることになります。実際、その全てのバリエーションを開発した私達も全部聴いたわけではありません(笑)。きっと、あなただけのオリジナルに出会えるはずです。



Feature、HitPadを差し替えてみよう！

方向キー（図18）で、ブラウズスイッチ（図19）をアクティブな状態にし、赤青黄緑のどれかのボタンを押します。するとブラウズスイッチが点滅します。これはTunin'Glueが中身を差し替えるモード（ブラウズモード）に入ったことを意味します。



図19



図18

方向キーで、移動しFeature（図20）を点滅させます。赤青黄緑のどれかのボタンを押すと（図21）のようなウィンドウが開きます。方向キーでお好きなジャンル名のところまで移動します。ここで青ボタン（OK）を押すと、（図22、次頁）のようなウィンドウが開きます。

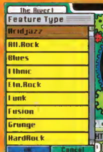


図21



図20



図22

さらに方向キーでお好きなファイル名のところまで移動します。ここで青ボタン（OK）を押すと、そのFeatureがロードされます。

Cancelは緑のボタンで行います。

ロードし終わるとブラウズモードからは自動的に出ていきます。Featureのブラウズモードでは赤青黄緑ひとつずつのボタンに対してロードします。４つまとめてロードすることはできません。



図23

今度は同様に、ブラウズモードでHitPad（図23）に移動し、赤青黄緑どれかのボタンを押すと（図24）のようなウィンドウが開きます。

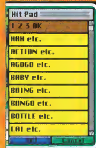


図24

方向キーでお好きなファイル名のところまで移動します。ここで青ボタン（OK）を押すとそのHitPadがロードされます。

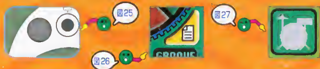
Cancelは緑のボタンで行います。
ロードし終わるとブラウズモードからは自動的に出ていきます。

Rhythmを差し替えてみよう！Percussionを加えてみよう！・・・

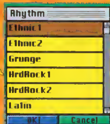
▶ 同様の方法で今度はBackGroundをアレンジします。今、仮にTunin'Glueが立ち上がったままの状態としましょう。一度□ボタンを押してBackGroundをスタートしてかるく聴いてみて下さい。

さて、もう一度□ボタンを押してBackGroundを止めます。

方向キー（図25）で、ブラウズスイッチ（図26）に移動し、赤青黄緑のどれかのボタンを押します。するとブラウズスイッチが点滅します。



方向キーで、移動しRhythm（図27）を点滅させます。赤青黄緑のどれかのボタンを押すと（図28）のようなウィンドウが開きます。ここに表示されているのはそれぞれのTitleで使われているRhythmのパートです。



方向キーでEthnic1のところまで移動します。ここで青ボタン（OK）を押すとEthnic1のRhythmのパートがロードされます。

ロードし終わるとブラウズモードからは自動的に出ていきます。

ここで□ボタンでBackGroundをスタートしてみてください。テンポや曲の雰囲気が変化しているでしょう。

これは元のHardRock1という曲にEthnic1のRhythmが合体したことを意味します。

このようにTunin'Glueではダイナミックに音楽を変化させることができます。

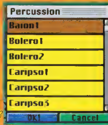
さらに、Percussionを加えてみましょう。



同様にブラウズモードでPerc（図29）を点滅させます。赤青黄緑のどれかのボタンを押すと（図30）のようなウィンドウが開きます。ここに表示されているものにはそれぞれの曲に使われているPercussionのパートも含まれています。

Cancelは緑のボタンで行います。

方向キーでお好きなファイル名のところまで移動します。ここで青を押すとPercussionがロードされます。ロードし終わるとブラウズモードからは自動的に出ていきます。



自分で Sampling してみよう！

Tunin'Glue では Pippin 本体に接続された装置から音を Sampling することができます。

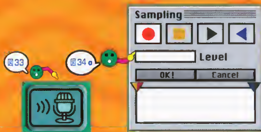
注意）本体に音声入力のできるハード（マイク、ステレオ等）が接続されていないとサンプリングできません。

方向キー（図31）で、ブラウズスイッチ（図32）に移動し、赤青黄緑のどれかのボタンを押します。すると、ブラウズスイッチが点滅します。



方向キーで、移動しマイクの絵の Sampling（図33）を点滅させます。赤青黄緑のどれかのボタンを押すと（図34）のようなウィンドウが開きます。





音の素材が入力されているとLevel（図34a）が振れているはずです。（ここで振れない場合はそれぞれのハードの音声入力に関してチェックしてください）

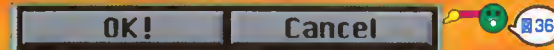
とりたい部分を確認して、Rec ボタン（赤）を押すと、Sampling が始まります。必要な部分を過ぎたら、Stop ボタン（黄）を押します。あるいは、Sampling できる時間を過ぎると自動的に Stop します。

Play ボタン（緑）を押すと再生されます。青ボタンでは逆再生します。

方向キーを下方向に押して、トリミングエリア（図35）に移動し、Sampling した音の最初と最後の位置決めをします。黄、赤で最初の出だしの位置の前後を、青、緑で最後の鳴り終わりの前後を決定します。○ボタンを押しながら各ボタンを押すと大きく移動させることができます。



方向キーの上方向を押して OK（図36）に移動し、赤青黄緑どれかのボタンを押します。終わるとブラウズモードからは自動的に出ていきます。



赤青黄緑どれかのボタンを押してみてください。あなたが Sampling した音が再生されます。これでさらにあなたの曲にオリジナリティが加わるはずです。ただし、この音を保存することはできません。

Grooveを変えてみよう！

これまでお話したように色々なアレンジができるTunin'Glueですが、Grooveではさらに大胆なアレンジを行えます。

方向キー（図37）で、Groove（図38）に移動し、赤青黄緑どれかのボタンを押します。



ボールの顔が転がります。すると曲のリズムに変化が起こります。

特に、黄色ボタンを連続して押すと、ハネたリズムに変化します。
元のリズムに戻す場合は、○ボタン（図39）を押します。



ちょっと音楽的なハナシになりますが、これは、X軸方向が16分音符のタイミング、Y軸方向が8分音符のタイミングの変化を表しています。それぞれを、X軸Y軸に対してマイナス方向に動かしたときタイミングが遅く、プラス方向に動かしたとき早くなります。

演奏を記録してみよう！

演奏のRec、Play、OverDubについて（Sequencerの機能）

Tunin'Glueではこれまでのように用意した音を使った演奏を記録することができます。

方向キー（図40）で移動し、Sequencer（図41）をアクティブな状態にして、Recボタン（赤）を押します。





Recボタンが反転します。方向キーでFeature、HitPadなどに移動あるいは□ボタンでBackGroundをスタートして演奏を開始してください。

演奏が終わったら方向キーで移動しSequencer（図42）をアクティブな状態にし、Stopボタン（黄）を押して演奏の記録を終了します。



Playボタン（緑）で今の演奏が再現できます。さらにOverdubボタン（青）では先ほどの演奏にさらに新たな演奏を加えることができます。

計画的に演奏を記録するには、はじめはBackGroundとFeatureだけを記録し、あとからHitPadだけをくわえる、というような方法だとより混乱せずに記録できるでしょう。

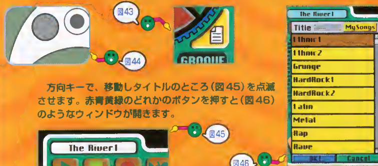
Tunin'Glueはこれらの情報を記録することができます。



自分だけのバンドをLoad/Saveする・・・・・・・・・・・・

▶ **さて、このように自分で好きなセットや演奏が出来上がったら、これを保存することができます。**
記録されるのはバンドのセットとSequencerの演奏データです。

方向キー（図44）で移動、ブラウズスイッチ（図43）をアクティブな状態にし、赤青黄緑のどれかのボタンを押します。するとブラウズスイッチが点滅します。



方向キーで、移動しタイトルのところ（図45）を点滅させます。赤青黄緑のどれかのボタンを押すと（図46）のようなウィンドウが開きます。

ここでMySongsボタン（黄）を押すと、さらに（図48、次頁）のようなウィンドウが開きます。

ここで方向キー（図44）を使って名前を選んで、**Save** ボタン（赤）を押すと今あるセットや演奏が保存（**Save**）されます。

Save できるのは全部で５セット（**MySang1～5**）で、それぞれ、**Used**（使用中）、**Empty**（空っぽ）、で使用状況がわかります。

※記録は上書きすることができます。全てが使用中となった場合、選んだセットに保存されている前のセットは消えて、新らしいセットが保存されます。

保存したセットを呼び出す時は、方向キーで名前を選び、青ボタンを押してロードします。



以降、このウィンドウを開くとこの名前をが出てきていつでも、あなたのベストセットを呼び出すことができます。

Produced by Masaya Matsuura

Co-Produced by Yukiko Kimishima

Supervised by Taro Tanaka

Programmed by Masato Ohmari

Sound Produced by Shigeyoshi Kawagoe & Izumi Amana

Sound Created by Shigeyashi Kawagoe Chris Parks Kiyashi Yashida & Jack Hattop

Sound Authering by Koji Murakami & Michy Sakaguchi

Graphic Designed by Takahiro Kajiura & Narika Adachi



1 Hip Hop "It's On"
2 Alternative Rock "Rock U My Luv"
3 Funk "Now U Know"
4 House "It's Alright"(Part1,2)
5 Acid Jazz "Trippin"
6 Ethnic "Afro-Jink"(Part1,2)
7 Heavey Metal "In the Hell"
8 Latin "Blue Ocean"(Part1,2,3)
9 Rave "Rave it"
10 Reggae "Good Life"(Part1,2)
11 Blues "Telephone Blues"
12 Fusion "Canal"
13 Rap "1 More Time"
14 Hard Rock "The River"(Part1,2)
15 Soul "U Don'tKnow"
16 Grynge Rock "Rubber Room"
17 Etnic Rock "X Ocean"(Part1,2)

Compose-Chris Parks(1,2,3,5),Kiyoshi Yoshida(6,7,8,9,10),
Shige Kawagoe(11,12,13,14,15,16),Jack Hotop(17)

Vocal-Maki Watabe(8),Lenky Dan(Rap on 10)Bill Sims(11),Shadeen(Rap on 1,13),
Jake Stigers(2,8,14),Michele Burks(15),Starr Atkins(3,4,13,15),
Sandra Williams(3,4,13,15),Izumi Amano(16),James Elliott(7,16)



Guitars-Chris Parks(1,2,3,5)Shige Kawagoe(7,8,10,11,12,13,14,15,16),
Jun Yamazaki(7,11,13,14,15,16)

Bass- Chris Parks(1,2,3,5,11,12,15),Shige Kawagoe(14,16),

Drums- Adrian Harpham(2,3,5,11,12,13)

Keyboards&Program-Bruce Flowers(1,2,3)Chris Parks(1,2,3,4,5)
Kiyoshi Yoshida(6,7,8,9,10),Masaya Matsuura(14),
Shige Kawagoe(11,12,13,15,16),Jack Hotop(17)

Horns- Melvin Butler(Soprano Sax on 3,Tenor Sax on 5),
Mikinari Fujiwara(Tenor Sax on 8,12),
Osamu Arai(Trumpet on 8,11,12,18 Flugel Horn on 8,11,12)

Others-Ricky Rodriguez(Percussions on 3,5),Ron Sunshine(Blues Harp on 11),
Aki Nakamura(Shakuhachi on 6,18),Shinichi Kinoshita(Shamisen on 6)

Special Thanks to- Shigeaki Tanaka,MRG.St,SMA,Hideto Ohnishi,Rie Iwami
Kiri Matsuura

E-mail：tunin@channel.or.jpにて Mail大募集！！

当社では、このソフトに関するご意見、アイデア、メッセージ等を上記のE-mailアドレスにて受け付けております。お送りいただいたメールの一部は当社のホームページ（http://www.channel.or.jp）で紹介させていただきます。さらに、その中から抽選で粗品を進呈いたします。

ご注意
ホームページに紹介される場合は、メール本文中からの掲載となります。お名前、メールアドレスの掲載も希望される方は、本文の最後にお書き添えください。
なお、お寄せいただいたアイデアは当社に帰属いたしますので、ご了承ください。
商品の内容に関しては、サポートセンターにお問い合わせください。





ソフトウェア使用許諾契約

本ソフトウェアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本ソフトウェアをお使いになることにより、本契約条項の拘束を受けることに合意したものと見なされます。本契約条項に同意される場合は、同封のお客様登録カードに必要事項を記入の上、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント宛にご返送下さい。

1. **使用許諾**　本契約が添付されているディスク、ROM、その他すべての記録媒体上の、アプリケーション・ソフトウェア、デモンストレーション・ソフトウェア、システム・ソフトウェア及び本契約に伴うその他のソフトウェア（以下総称して「ソフトウェア」と称します）、ならびに関連書類及びフォントは、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント（以下「バンダイ・デジタル・エンタテインメント」と称します）により使用許諾されるものです　「ソフトウェア」及びフォントが記録されているディスク本体の所有権は購入者にありますが、「ソフトウェア」ならびに関連書類及びフォントの著作権及びその他の知的財産権は、バンダイ・デジタル・エンタテインメントおよび／またはバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者が保有いたします。本使用許諾により、購入者に以下の事柄を許諾いたします。
(a)「ソフトウェア」及びフォントは１台のPippin プラットフォーム製品のみで使用することができます
(b) バックアップ用にのみ機械が読み取り可能な形で「ソフトウェア」及びフォントの複製を１部作成することができます。
購入者は、「ソフトウェア」及びフォントに付されたバンダイ・デジタル・エンタテインメントの著作権表示及びその他の知的財産権の表示と同じ表示を複製したものに付さなければなりません。購入者は、本使用許諾に基づき付与された権利を第三者に対して譲渡することはできません。

2. **制限**　「ソフトウェア」は著作物であることに加え、企業秘密その他の財産上の権利の対象となっているものであるため、購入者は、法律により許諾されている場合を除き、「ソフトウェア」をデコンパイル、リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、その他の方法により人間が読み取り可能な形に変換してはなりません。購入者は「ソフトウェア」の全部及び一部分のいずれについても、修正し、伝送し、レンタルし、リースし、頒布し又はこれらに基づいて二次的著作物を創作してなりません　さらに購入者は「ソフトウェア」につき、１つのコンピュータから他のコンピュータへ伝送ならびに電算ネットワークを通しての伝送のいずれも行ってはなりません。

3. **終了**　本契約は、これが終了するまで有効ですが、購入者が本契約条項の１つにでも違反したときには、バンダイ・デジタル・エンタテインメントからの通知なく自動的に終了するものとします。また、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄することにより、購入者は何時でも本契約を終了させることができます。本契約が終了した場合は直ちに、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄していただかなければなりません

4. **輸出規制法に関する保証**　購入者は、「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、アメリカ合衆国外に輸出しないことに同意し、保証するものとします。「ソフトウェア」が、合法的にアメリカ合衆国外にて入手された場合、購入者は「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国および入手した司法管轄の法律、命令並びに規則などで許認可された場合を除き、その入手した地域外に輸出、移送もしくは再輸出しないことに同意し、保証するものとします。

5. **アメリカ合衆国政府関係の方へ**
Government End Users. If the Apple Software is supplied to the United States Government, the Apple Software is classified as "restricted computer software" as defined in Clause 52.227-19 of FAR. The United States Government's rights to Apple Software are provided in Cluase 52.227-19 of FAR.

6. **媒体についての制限保証**　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、通常の使用下において、購入日（領収書の写しなどにより購入者が証明可能な日でなければなりません）から９０日間、「ソフトウェア」及びフォントが記録されているフロッピーディスク又はコンパクトディスクに材質上又は製造上の瑕疵がないことを保証します。本契約に基づくバンダイ・デジタル・エンタテインメントの責任および購入者に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないディスケットおよび／またはコンパクトディスクがバンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます。尚、バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、事故、濫用又は誤用により、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクに瑕疵が生じた場合には取り替えの責任を負いません。商品価値と特定の目的に対する適合性を含めて、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクの全ての黙示的な保証は、製品を受け取ってから９０日以内に制限されています。本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については、該当する法規に従うものとします。

7. **「ソフトウェア」についての保証の放棄**　購入者は、「ソフトウェア」及びフォントの使用に関するリスクは全て購入者が負うことを明白に理解し同意するものとします。「ソフトウェア」、関連書類及びフォントは、一切の保証又は条件を伴わずに「現状有姿で」提供されるものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者（第７条及び第８条においては、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者を総称してバンダイ・デジタル・エンタテインメントと称します）は、商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含めて、明示または黙示の保証をしません。バンダイ・デジタル　エンタテインメントは、「ソフトウェア」の機能が購入者の要求を満足すること、「ソフトウェア」が中断せずに正常に稼働すること、ならびに「ソフトウェア」およびフォントにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何らの保証も行いません。
さらにバンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」、フォント及び関連書類の使用、ならびにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性ならびにその他一切に関して、何らの保証も行いません。　バンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者による口頭もしくは書面での一切の情報、説明、助言等は、購入者に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません。「ソフトウェア」に瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の修補などに要する費用はすべて購入者が負担するものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及び正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者は負担いたしません。偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。

8. **責任制限**　バンダイ・デジタル・エンタテインメントはいかなる場合においても、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用、又はそれらを使用できなかったことにより生じた偶発的損害、特別損害又は結果損害については、例えそのような損害発生の可能性がバンダイ・デジタル・エンタテインメント又は正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に予め知らされていた場合でも、購入者に対し何らの責任を負いません。偶発的損害または結果損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります。
すべての損害、損失、および訴訟原因（契約に基づくものであるか、不法行（過失を含む）であるか、もしくはその他の事由に基づくものであるかを問わない）に対するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの賠償責任は、「ソフトウェア」およびフォントに対して購入者が支払った総額を上限とします。

9. **適用法および分離条項**　本契約はアメリカ合衆国法およびカリフォルニア州法の適用を受け、それに基づき解釈されるものとします。本契約中のある条項が管轄のある裁判所により法に抵触すると判断された場合には、その条項は法の許容する最大限度の法的効力を有するものとし、本契約中の他の条項は完全な法的効力を保持するものとします。

10. **一般条項**　本契約は、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用についての双方の同意事項をすべてまとめた唯一のもので、本件に関して本契約に先立って、あるいは並行して行われた同意や合意は、それが口頭であっても書かれたものであっても、それらすべてに優先します。正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者が書面で同意した場合を除いて、本契約に対するいかなる修正や変更も行われることはありません。

Pippin対応CD-ROMソフト

このソフトの内容についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター

電話番号 03-3864-5588

FAX番号 03-3864-3450

〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F

●電話受付時間 月～金曜日（祝日を除く） 11時～19時
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。

おことわり
商品の規格、生産には万全の注意をはらっておりますがソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期しない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、ご一報ください。

このCD-ROMはMacintoshでも動作します。

Macintosh 推奨環境

Macintosh System7.5以降	空きメモリ 4.1MB以上
倍速CD-ROMドライブ以上	13インチモニター,256色以上
68LC040(33Mhz)以上またはPowerPC	Sound Manager3.1以上推奨

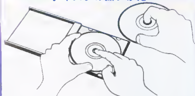
著作・企画・制作元
株式会社七音社

発売元
株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 8F 〒111

COMPACT ISC

CD-ROM（ディスク）の取扱上のご注意

＜ディスクの扱いかた＞

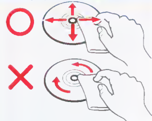


●ケースから、ディスクを出すときは、まずホルダーの中心部を押えて取り出してください。
（その時ディスク面に触れないようにしてください。）
●ディスクを持つときには、必ずディスクの中心部か、はじを持って、信号面に手を触れないようにしてください
●ディスク面には指紋や汚れ、傷をつけないように注意してください。
●ディスクに鉛筆やマジック、ボールペンなどで字を書いたり、紙やシールなどをはらないでください。
●ディスクは非常にデリケートですので、決して曲げたり、強い力を加えたりしないよう、注意してください。

＜セット時の注意＞

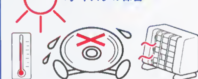
●ディスクをセットする前に、プレーヤーが、テレビ又はモニターと正確に接続できているか確認してください。
●プレーヤーにディスクをセットする時は、ディスクのラベル面を上にして正確にセットしてください。
●プロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため接続しないよう、注意してください。
●プレーヤーの使用方法に関しては、プレーヤーの取扱説明書を必ずお読みください

＜ディスクのお手入れ＞



●ディスクについた指紋やホコリなどは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。
●ディスクをふくときには、必ず、ディスクの中心から外側に向かってまっすぐふいてください。（回しながらふかないようにしてください。）
●シンナーやベンジン、アナログレコード用のクリーナーや静電防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使わないでください。

＜ディスクの保管＞



●プレイ後は、元のケースに入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
●直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。



1.Tunin'Glue の機能



Tunin'Glueは、音楽的な知識がなくても気軽に色々な演奏、アレンジが楽しめるソフトです。あらかじめ用意された曲を組み立てるだけでなく、全くテンポの違う曲と曲を合体させたり、また別の曲のあるパートだけを組み込んだり。そんな大胆な方法で奇想天外な音楽を楽しむことができます。
また、その設定や演奏を記録することもできます。
特に音の要素をピクトグラフ化することによって、音楽のイメージをクリアに、かつ身近にとらえることができるようになりました。色々なメンバーを集めて自分だけのかわいいバンドを結成してください。

基本的な設定（Pippinの場合、Macintoshの場合）

Tunin'Glueを使うためには、以下のような条件が必要です。

Pippinの場合

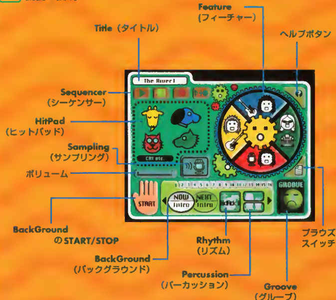
本体に同梱されている取扱説明書に基づいて、正しいセッティングを行ってください。

Macintoshの場合

Tunin'Glueというフォルダにある Tunin'GluePPC（CPUが PowerPCの場合）、Tunin'Glue68K（CPUが68Kの場合）をダブルクリックします。このとき、Systemは 7.5 以上、メモリは約 4MB以上の空きが必要です。（68Kの場合、68LC040/33Mhz以上が必要です）音声の出力等はそれぞれの機種に基づいて行ってください。



画面の説明



コントローラーの使い方

注意）起動する前にコントローラーが接続されていない場合、コントローラーが機能しません。きちんと接続されているかどうか必ず確認してください。







終了方法

本体の電源を切るか、本体のEjectボタンを押してディスクを取り出すことで終了します。



Macintosh用キーボードの操作方法

Macintoshで使われる場合、使用されるキーボードのキーは以下のようになります。

警告！：CD-ROMを入れたままMacintoshを起動した場合、正常に起動できない恐れがあります。CD-ROMはMacintosh起動後に挿入して下さい。

「F」＝BackGroundの選択（右へ移動）
「S」＝BackGroundの選択（左へ移動）
「→」、「←」、「↓」、「↑」＝アクティブ状態の切り替え
（アクティブな状態とは各ボタンが機能する状態で、画面の色が明るくなります。）
「I」＝画面青ボタン
「J」＝画面黄ボタン
「L」＝画面緑ボタン
「K」＝画面赤ボタン
「Space」＝BackGroundのSTART/STOP
「Shift」＝Grooveを元に戻す場合、HitPadやFeatureで同じ音を出す時に使います。

終了方法

⌘（Command）＋Qで終了します。

注意）Tunin'GlueはPowerPCでの使用を基準に開発されています。
68Kでの使用時、若干反応が遅い部分がありますが、ご了承ください。

ヘルプ機能



方向キー（図a）を使ってヘルプボタン（図b）まで、移動しアクティブな状態にします。赤青黄緑どれかのボタンを押すと、ヘルプ画面が表示されます。



ヘルプ画面のページ移動は、方向キーまたはトリガボタンを左右に押して移動します。



元の画面に戻る時は、赤青黄緑どれかのボタンを押します。演奏中でもヘルプ画面にいくことができます。

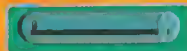


ボリューム調整

Tunin'Glueは、画面上でボリューム調整を行なうことができます。

方向キーを使ってボリューム（図c）を、アクティブな状態にします。

黄ボタン：音量が下がります。
緑ボタン：音量が上がります。





初期設定では音量は最大になっております。
（Macintoshの場合、コントロールパネルのサウンドの設定を確認してください。）

音を鳴らしてみよう！

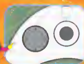
基本的な設定が済んだら、CD-ROMを起動します。タイトル画面（図1）と音楽がながれて次のような画面（図2）になります。

















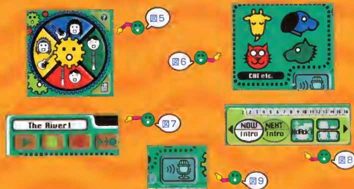
まずは、方向キー（図3）を使ってHitPad（図4）のところをアクティブな状態にして、赤いボタンを押してみてください。「ニャーニャー」という音がでましたか？出たら、引続き青や緑や黄色のボタンを押してみてください。

もし、音が出なかったら「基本的な設定」をもう一度ご覧ください。

BackGroundを聴いてみよう！　FeatureやHitPadをのせてみよう！

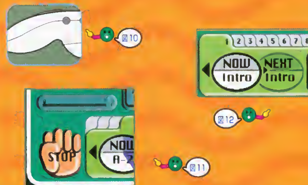
Tunin'Glueには基本となる曲が24曲用意されています。これらのパーツを自由に組み合わせて遊ぶことができますが、まず基本となるBackGroundを聴いてみましょう。

Tunin'Glueは、Feature（1～4）（図5）、HitPad（1～4）（図6）と、Sequencer（図7）、Rhythm（1～16）、Perc1、Perc2から成るBackGround（図8）というグループ、さらにSampling（図9）と、から成り立っています。（Perc1、Perc2は初めからない曲もあります）



□ボタン（図10）を押すとBackGroundの音がでます（図11）。が、このまま放っておくと一定のLoopの繰返しになります。その様子は、レーダーのように回転している部分（図12）で見ることが出来ます。右のトリガボタンを押してみてください。するとNEXTのところに「A-1」と表示されます。レーダーの一周が終わると曲のパターンが変わりましたね。

このように、次々とリアルタイムに構成を変えていくことで、Tunin'Glueでは曲の流れを作ることができます。当然、普通の音楽の進行とは違うので、左のトリガボタンで選択を逆戻りすることもできます。



最後は「Ending」というパートですが、ここでは、レーダーの色が赤くなります。ここに来ると演奏は自動的に終わります。

1～4人用ゲーム

25大怪獣総進撃！
ウルトラ戦士になって、怪獣から街を守り抜け!!
あのウルトラシリーズがデジタルボードゲームで登場！



広大なMAPの各地で暴れ回る怪獣を追ってコマを進める、新感覚のデジタルボードゲーム！
怪獣との戦いには白熱のカードバトルを採用、アクションゲームの苦手な方にもお薦めです。

ウルトラ戦士や怪獣達がTV登場時のイメージで動き、戦う！
あの数々の名シーンがプレイ中に再現されることも・・・・!?

シナリオ全8本

登場キャラクター42種!!
（アイテム類を除く）

特製マップポスター付き





アイテムを見つけて、ウルトラ戦士に変身！凶悪怪獣をやっつけろ！

ナレーションにはTV「ウルトラマン」「ウルトラセブン」のナレーターとして有名な浦野光氏を起用。懐かしいあの声がウルトラワールドの新たなドラマを語ります！
豊富なアニメーションデータで25大怪獣とウルトラ戦士達が画面せましと大活躍する
まさにファンも納得の一本です！

Pippin&Power Macintosh用



Macintosh推奨環境
- Macintosh System7.5以降
- 空きメモリ4MB以上
- CD ROMドライブ（4倍速推奨）
- 13インチモニター以上
- 画面表示色数（256色以上）
- Power Macintosh専用

⚠ 注意
必ずお読みください。
- 取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください
- 遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。







発売元 株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル5F TEL:03-3864-5588

販売元 株式会社JVCアドバンストメディア
〒104 東京都中央区銀座7-17-14 松岡銀七ビル6F TEL:03-3547-0716

BDE-70002

¥5,800（税別）

ISBN4-89455-017-2 C0879 P5974E





ウルトラマン

デジタルボードゲーム

CD-ROM for Macintosh



Pippin対応 CD-ROMソフト

ULTRAMAN THE DIGITAL BOARD GAME

ウルトラマン

デジタルボードゲーム

ILLUSTRATION : Yu

BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT

BANDAI

ULTRAMAN
THE
DIGITAL BOARD GAME

ウルトラマン

デジタルボードゲーム

特製
マップポスター付き

Pippin対応CD-ROMソフト

BDE-70002

¥5,800

CD-ROM
for
Macintosh

ULTRAMAN
THE
DIGITAL BOARD GAME

ウルトラマン

デジタルボードゲーム

特製
マップポスター付き

Pippin対応CD-ROMソフト

BDE-70002 ¥5,800

CD-ROM
for
Macintosh

ウルトラマン
デジタルボードゲーム



PIPPIN ウルトラマン デジタルボードゲーム



COMPACT disc

25大怪獣総進撃！ウルトラ戦士になって、怪獣から街を守り抜け!!
懐かしいナレーション（「ウルトラマン」「ウルトラセブン」の浦野 光氏）
にのって、あのウルトラシリーズがデジタルボードゲームで登場！

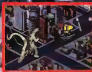


広大なMAPの各地で暴れ回る怪獣を追って
コマを進める、新感覚のデジタルボードゲーム！
怪獣との戦いには白熱のカードバトルを採用、
アクションゲームの苦手な方にもお薦めです。

ウルトラ戦士や怪獣達がTV登場時のイメージで動き、戦う！
あの数々の名シーンがプレイ中に再現されることも・・・・!?

シナリオ全8本

登場キャラクター42種!!
（アイテム類を除く）





アイテムを見つけて、ウルトラ戦士に変身！凶暴怪獣をやっつけろ！

1～4人用ゲーム

¥5,800（税別）
BDE-70002

本製品の全部または一部を当社に無断で複製すること、コンピュータープログラムを逆アセンブルまたは逆コンパイルすることを禁じます。
著作者の許諾なく本製品を地上波衛星波ネットワークにより送信すること、公開上映すること、営業に利用することは、法律により禁じられています。





Pippin & Power Macintosh用

●このCD-ROMはMacintoshでも動作します。Macintosh推奨環境

- ●Macintosh System7.5以降
- ●空きメモリ 4MB以上
- ●CD-ROMドライブ（4倍速推奨）
- ●13インチモニター以上推奨
- ●画面表示色数 256色以上
- ●Power Macintosh専用



注意

必ずお読みください。

●取扱説明書を必ず読んでから、ご使用ください。
●遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
〒111 [illegible] 蔵前セントラルビル8F

4 514392 700029

PIPPIN ウルトラマン デジタルボードゲーム



BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD
ウルトラマン
デジタルボードゲーム
BDE-70002
MADE IN JAPAN 1996
COMPACT
disc
©1996 BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD
PiP
P!N

ごあいさつ

このたびは、BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. Pippin対応ソフト「ウルトラマン デジタルボードゲーム」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

⚠ 健康上のご注意

ゲームを楽しむ前に

- ゲーム中は部屋を明るくし、画面に近づきすぎないように注意しましょう。
- ゲームをするときは、健康のため、1時間ごとに10分～5分の休憩をとって下さい。
- 疲れているときや睡眠不足でのゲームは避けましょう。

疲れた状態や連続して長時間にわたるプレイは健康上好ましくありません。画面からは、できるだけ離れてプレイすることを心がけましょう。また、ごくまれに、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状が現れるという例があります。このようなことを経験したことのある人は、このソフトをプレイする前に必ず医師に相談してください。また、このソフトをプレイしている時、このような症状が起きた場合は、速やかにゲームを止めて医師の診察を受けるようにしてください。

※このマニュアルに記載されている内容は、1996年10月現在のものです。
※本書の内容に関しましては、事前予告なしに変更することがあります。
※Pippin 対応CD－ROMソフトです。
※このCD－ROMはMacintosh（Power PC搭載機のみ）でも動作します。

ウルトラマン
デジタルボードゲーム

INDEX

《Pippin@ＡＴＭＡＲＫの場合》

※このゲームはPippin本体のデータ保存機能を使用しています 他のソフト等ですでに保存領域がいっぱいになっているとゲームの結果を記録する事ができませんので、その場合はPippin本体付属の「Pippin Navigator CD」を使って"Pippinデータの消去"を行ってください

《Power Macintoshの場合》

※このCD-RDMをセットしたまま起動させると、正常に起動しません。
かならず、本体を起動した後、CDをセットしてください。もしCDをセットしたまま起動した場合は、CDのオープンボタンを押しながら、本体を再起動させ、CDを取り出してください.

ルート上の移動

■[illegible]やアイテムを整えながら、[illegible]獣（[illegible]）[illegible]ます

■画面構成

MAP内にはこれから進めるプレイヤーのコマと独自に行動する怪獣(宇宙人)、コマが進める範囲(最高6マス)内にあるマスのアイコンが表示されています。プレイヤーがタクティクスプレートを選ぶと、その数字で進めるマスにサインが表示され、マスを選ぶとコマが自動的に進みはじめます。



⬆3マス先にサインが出ています。
⬅怪獣(宇宙人)はルート上を移動します。

次の手順で怪獣(宇宙人)を追いましょう。

1 怪獣(宇宙人)に向けて進む。

2 途中でアイテムや太陽エネルギーを手に入れる。

3 怪獣(宇宙人)のエリアで、変身アイテムのあるマスをめざす。

4 変身アイテムを取って変身！怪獣(宇宙人)とのバトルに入る。



ルートの移動方法



①まず、タクティクスプレートの中から1枚を◀◎▶で選び、●ボタンを押します。(トラックボール◉も使えます。)

②ルートの何カ所かにサインが出ます。これらが今から進めるマスです。ここで他のタクティクスプレートを選んでクリックすると、別のマスにサインが出ます。



③進みたいマスが決まったら、◀◎▶で画面内のカーソルをそのマスに動かしてから、●ボタンを押しましょう。
プレイヤーコマ(車)が進み始めます。
◎のかわりにトラックボール◉を使うこともできます。

コントローラのトラックボールやマウス(別売)を使うと、画面上のいろいろな情報を見ることができます。
怪獣やマスアイコンなど、見たいものにカーソルを合わせて●ボタンを押してみましょう。
(反応のないものもあります。)



④ルート上には、いろいろなマスがあります。コマが止まるとマスにしかけられたイベントが起こります。
どのマスにどんな種類のイベントがあるかは、タクティクスプレートを選んだ時に表示されるサイン（アニメーションアイコン等）でわかります。表示をよく見て考えてから進むマスを決めましょう。



各マスには、こんなイベントが隠されています。

変身アイテム


ウルトラマン


ウルトラセブン


ウルトラマンジャック


ウルトラマンエース

ここに止まれば、その場でウルトラ戦士に変身！ 怪獣(宇宙人)とのバトルに入れます。ただし、このマスは怪獣(宇宙人)の近くにしか現れないので、ちょっと危険でもあります。

アイテム



アイテムをもらえます。
何がもらえるかはわかりません。

太陽エネルギー



ランダムに体力が回復します。
すでに体力満タンのプレイヤーが止まっても意味はありません。

怪獣(宇宙人)の足跡



一番近くにいる怪獣(宇宙人)を刺激します。移動したり、今いる場所を破壊したり、・・・・いいことばかりではありませんが、怪獣(宇宙人)達は何らかの反応を見せます。怪獣(宇宙人)をうまく誘導して被害を抑える、自分に近づけてバトルに入る、他のプレイヤーにけしかける、・・・・うまくいけば、そんな使い方が考えられます。

防衛チームマーク


ウルトラマン


ウルトラセブン


ウルトラマンジャック


ウルトラマンエース

ウルトラ戦士ごとにマークが決められています。
自分のマークに止まると、ジェットビートルやウルトラホーク1号などのメカに乗って、3つの選択肢のうちの好きなポイントまで一気に飛ぶことができます。
怪獣(宇宙人)のいるエリアやシナリオ上重要なポイントが候補地として選ばれるようになっており、とても便利です。
他人のマークに止まると"ピグモン"が登場して、壊れたルートを修理してくれます。どこも壊れていない時はもう一度続けてプレイする事ができます。

何もないマス？？



一見何もないマス・・・・実は最もこわいマスかもしれません。
何も起こらない時も多いのですが、例えば侵略者が空から街を破壊したり、突然プレイヤーを襲ってきたり、プレイヤーのタクティクスプレートをこっそりすり替えてしまったり・・・等、ちょっとスリルがあるマスなのです。

怪獣(宇宙人)がいるマスは・・・・?!



■怪獣(宇宙人)のいるマスは通り抜けられません。
通り抜けようとしても、必ず怪獣(宇宙人)の手前のマスで止められてしまい、その怪獣(宇宙人)とのバトルになります。(バトルのやりかたについては17～18ページをお読みください。)
※ここでのバトルはプレイヤーか怪獣(宇宙人)のどちらかの攻撃が1回命中したところで終了します。



■逆に、怪獣(宇宙人)がプレイヤーコマのいるマスに入ると そのプレイヤーは体力"1"に減らされた上に16マス離れたマスに飛ばされてしまいますので、あまり怪獣(宇宙人)の近くに寄って止まるのは危険です。

高速道路の使いかた



■「高速道路」は遠くのエリアまでなるべく早く移動したい時に便利なルートです。
※高速道路上では"入口""途中のポイント""出口"だけをマスとして数えます。

普通のルートから入口マスに止まると、プレイヤーコマは自動的に高速道路に乗り入れます。
また、高速道路から出口のマスに止まると、プレイヤーコマは自動的に普通の道路に降りてくれます。

●進める範囲内に高速道路の入口がある場合は、数字があまっても、いったんそこで止まれるようになっています。
入口まで進んだあとに、さらに高速道路上を残りの数字分だけ進むことができるのです。
(入口に止まると、引き返すことはできません。)
●高速道路から出る時も、まず出口のマスまで進んでから、さらに残りの数字分だけ普通のルートを進むようになっています。
(出口に止まると、引き返すことはできません。)

例えば「6」で進む時も…

まず3マス先の入口に止まり、





「あと3マス進める」というサインです

さらに3マス進みます！

怪獣・宇宙人とのバトル

■ バトルには次の２種類があります どちらもやりかたは同じです

◆ウルトラ戦士に変身して、バトル！

ルート上の「変身アイテム」を取ると、プレイヤーコマはその場で自動的に'変身'し、一番近くにいる怪獣(宇宙人)とのバトルに入ります。

変身アイテムのデザインはプレイヤーごとに違います。


ウルトラマン


ウルトラセブン


ウルトラマンジャック


ウルトラマンエース


コントロールパネルを使って戦います。

◆ウルトラ戦士に変身せずに怪獣・宇宙人とバトル！

ルート上での'アクシデント'によって宇宙人と出会った場合[A]や、変身アイテムを手に入れる前に怪獣(宇宙人)のいるマスに入った場合[B]、その場でバトルに入ります。

MAP上にいる怪獣(宇宙人)が移動してプレイヤーコマに接触した場合はバトルになりません。その場でダメージを受け、体力1にされてしまいますので注意！


[A]


[B]



怪獣・宇宙人との戦いかた

①まず、タクティクスプレートの中から１枚を◀◎▶で選び、●ボタンを押します。(トラックボール◉も使えます。)

②選んだタクティクスプレートがプレイヤーコマの後ろにセットされ、怪獣(宇宙人)もプレートを１枚出します。

③プレイヤーの出したプレート数字が怪獣(宇宙人)のものより大きければ、攻撃成功です。アニメーションとともに、プレートに書かれた数字分のダメージを与えます。
ただし、次の場合は例外です。

[バトルの一例]


プレイヤーの方が数字が大きいので、攻撃成功！

防御効果

攻撃成功の数字と相手プレート上下の色が一致した時（通常色）



怪獣(宇宙人)に防御されてしまいます。
ダメージは与えられません。

反撃効果

ダメージを(相手側の数字分)与えられてしまいます。（ミラクルカラー）



怪獣(宇宙人)に防御された上に、逆にダメージを(相手側の数字分)与えられてしまいます。

④怪獣(宇宙人)の出したプレートの方が大きければ、攻撃失敗です。相手怪獣(宇宙人)の出した数字分のダメージを受けてしまいます。
もちろん③同様に、防御効果・反撃効果が起きる場合もありますので、弱い数字のプレートしか手元になくても、あきらめないようにしましょう。



⑤両方のプレートが同じ数字だった場合は引き分けです。どちらも相手にダメージを与えられません。



⑥そのまま、手持ちのタクティクスプレートがなくなるまでバトルを続けましょう。コントロールパネル内にタクティクスプレートが1枚もなくなると自動的に補充されます。

⑦バトルの制限時間は3分間です。1枚プレートを出すたびに'20秒'が経過しますので、基本的には9枚目のプレートを使った時点で時間切れとなります。(実際には残り体力の量によっても時間が変化していきます。)
コントロールパネル内のカラータイマーが赤に変わると、残り体力はあとわずかです。点滅が速くなったら、危険信号「急いで決着をつけなければいけません。

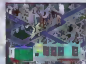
⑧バトルは次の条件のどれかを満たすまで続けられます。
◆制限時間が過ぎる
◆怪獣(宇宙人)を倒す‥‥相手の体力をゼロにする
◆プレイヤーが負ける‥‥自分の体力がゼロになる



⑨バトルが終わると、状況によって次のようになります。

プレイヤーが勝った場合
倒した怪獣(宇宙人)ごとの得点をもらった後[A]、その怪獣(宇宙人)のいたマスにとどまります。MAP上にまだ他の怪獣(宇宙人)がいれば、ここから'テレポーテーション'で移動してバトルを続けることもできます。[B]
また、得点が一定値を超えるたびに、ウルトラ戦士としてのレベルが上がり、体力やプレート数字の上限が上がります。


[A]


[B]

プレイヤーが負けた場合
16マス離れたマスに飛ばされてしまいます。体力は"1"です。



引き分けに終わった場合
16マス離れたマスに飛ばされますが、体力は現在のままです。ウルトラ戦士で戦っていた場合は、次回は変身アイテムを手に入れるところからやり直しです。

●タクティクスプレートには、数字の他に「アイテム」がついているものもあり、バトル中にこれらのプレートを使うと、特別な攻撃をかけられることがあります。(シナリオ中で登場したアイテムはムリに使う必要はありません。バトルを続けていれば、自動的に効力を発揮します。)



・怪獣(宇宙人)とのバトルに入ると、手持ちのタクティクスプレートに変化が現れる場合があります。(変化しない場合もあります。)
基本的にはウルトラ戦士になると数字はそのまま、変身しないまま戦うと'ダウン'します。バトルに備えて大きめの数字プレートを蓄えておくというのも良い方法ですね。



●バトルが終わった後、体力はそのままの状態で残ります。
バトル中に体力が減ってしまったと思ったら、しばらく「太陽エネルギー」のマスに止まりながら体力回復に励みましょう。

・バトルに入る前に、これから戦う怪獣(宇宙人)に関する情報を集めておくことも大切です。アイテムマスに止まって、「通信機」を手に入れましょう。目標となる怪獣(宇宙人)に近づいてから使えば、現在の体力や持っているタクティクスプレートの内訳などがわかります。



バトルフィールド！～最終決戦～

■シナリオごとに決められた最後の怪獣(宇宙人)を倒せば、いよいよゲームのクライマックスである「最終決戦」に入ります。
全員のコマがバトルフィールドに自動的に移動し、中央のマスにシナリオの大ボスとも言うべき宇宙人(異次元人)が出現します。この大ボスを倒したプレイヤーは高得点をもらえるのでがんばってください！



※この写真は4画面を合成したものです。

バトルフィールドは、中央の大ボスに向かう1本道のルート構成です。
途中のルートには太陽エネルギーのマスや、ウルトラ戦士を妨害する手下怪獣が待ち構えています。できる限り体力を温存し、大きな数のタクティクスプレートを残しながら、大ボスめざして進撃しましょう！

■誰かが大ボスを倒せばゲーム終了となり、全員の得点と順位が画面に発表されます。高得点をとったプレイヤーがこのゲームの勝者です！
その後、画面には「怪獣墓場」が登場。音もなく飛ぶ宇宙ビートル機の周囲に、今のシナリオで退治した怪獣(宇宙人)達がゆっくりと漂う様子を見ることができます。



怪獣図鑑の楽しみかた

■ゲームに登場する怪獣（宇宙人）やアイテム、メカなど全てのデータが登録、見て楽しい動くデータベースです。

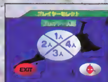
■１つでもシナリオをクリアすると、そこで登場した怪獣(宇宙人)のデータが「怪獣図鑑」に登録され、いつでも好きな時に見て楽しめるようになります。

怪獣図鑑に入るのは、ゲーム画面に１度でも登場した怪獣(宇宙人)のみです。また、全部のシナリオをクリアすると、ウルトラ戦士やメカのデータも登録されます。がんばって、完璧な怪獣図鑑を完成させましょう！

怪獣図鑑モードに入るには…？

■「怪獣図鑑」モードへは、最初の設定画面から‘ウルトラマン型のアイコン’をクリックすれば入れます。

※シナリオを全くクリアしていない場合は、このアイコンは表示されません。





怪獣図鑑の操作

[セレクト画面]

登録された怪獣データを一覧できる画面です。ところどころ空白になっているのは、まだ画面に登場していない怪獣(宇宙人)です。

◀◇▶でカーソルを見たい怪獣(宇宙人)に合わせて●ボタンを押せば、次の情報画面に切り替わります。(トラックボール◉も使えます。)

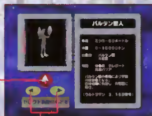


ゲームの選択画面にもどります。

次(または前)のリスト表示に移ります。

[情報画面]

選んだ怪獣の情報を見る事のできる画面です。ゲーム中でさまざまなしぐさを見せる怪獣(宇宙人)達のいろいろな動きを、ここでゆっくり見て楽しめます。ゲーム攻略のヒントになることも…？？



アニメーションを再生します。
(押すたびにランダム再生されます。)

次(または前)のデータに移ります。



地球は狙われている。････
今、宇宙に漂う幾千の星から、
恐るべき侵略の魔の手が伸びようとしているのだ！
（「ウルトラセブン」第１話冒頭ナレーションより）

INTRODUCTION

■このゲームは、プレイヤーがウルトラ戦士になりきって、街を襲い来る怪獣や宇宙人を倒していく‘ボードゲームタイプ’のゲームです。
ルールは簡単です。ルートを回って‘変身アイテム’を手に入れ、侵略者に白熱のカードバトルを挑み、倒す････これだけ！
怪獣(宇宙人)はＭＡＰ上で独自に行動し、街の中を移動していきます。プレイヤーはそれを追跡していかなければなりません。しかも途中のルートにはさまざまなマスが用意されていて、プレイヤーが止まるたびに、アイテムやエネルギーを補給できたり、ルートが破壊されたり、突然宇宙人が不意打ちをかけてきたり、････プレイヤーの作戦と運がゲームのドラマを創り出していくのです。

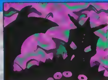
■用意されているシナリオは全部で８本。凶悪な宇宙人や異次元人による地球侵略がテーマとして描かれ、街には次々に怪獣軍団が送り込まれてきます。
プレイヤーはウルトラ戦士に変身して、これらの侵略者を倒さなければいけません。TVシリーズの秀作シナリオを元にしたシナリオもあります。
しかも、プレイヤーの行動次第でシナリオは何通りにも変化していくので、一度攻略したシナリオでも、毎回新鮮な気持ちでプレイすることができます。
以前攻略した時には登場しなかった怪獣(宇宙人)が出現する････なんていうこともあります！

■シナリオ中に登場する怪獣(宇宙人)の動きにも注目！　テレビで見た記憶のある名シーンやちょっとしたしぐさが、ふとした拍子に再現されます。
単なる‘コマ’には留まらない、愛すべき怪獣キャラクター達の動きもまたこのゲームの魅力です。････そして、全てのシナリオを攻略したあとには、あっと驚くおまけも用意されています。そちらもお楽しみに！

シナリオ紹介

■シナリオについている★マークは「難しさ」をあらわしています。
★マークが多いほど難しくなります。

シナリオ1 異次元空間からの侵略 ★★

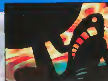


異次元人ヤプールが3次元世界の侵略を開始した！
貴重な文化遺産を破壊すべく、未知の空間から次々に怪獣を送り込んでくるヤプールの魔の手から人類の文明を守れ！

登場する可能性のある怪獣(宇宙人)

アントラー・キングザウルス三世・ネロンガ・ベロクロン・ゴモラ
レッドキング・ツインテール・グドン・ブルトン・巨大ヤプール

シナリオ2 湾岸エリアSOS！ ★★★

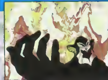


宇宙の彼方から突然飛来した3つの大型隕石、…それはあのメトロン星人が送り込んだ人類滅亡の刺客だった！
湾岸地区を中心に繰り広げられる人類VSメトロン星人の死闘！

登場する可能性のある怪獣(宇宙人)

エレキング・ベムスター・テレスドン・キングジョー・バキシム
アイアンロックス・ブルトン・メトロン星人・アイアンロックス

シナリオ3 黒い霧の秘密 ★★

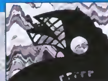


メフィラス星人の野望により、黒い霧に覆われてしまった街。
暗闇の中から出現し、街を襲う怪獣達。地球の混乱に乗じて策略を巡らす第2・第3の宇宙人達。…地球は生き残れるか？

登場する可能性のある怪獣(宇宙人)

テレスドン・ベムスター・ザラブ星人・バルタン星人・バキシム
グドン・キングザウルス三世・レッドキング・メフィラス星人

シナリオ4 怪獣大進撃 ★★★★★



バルタン星人が大怪獣軍団を復活させ、地球に宣戦布告！
息つくヒマもなく、次々に出現する怪獣達との壮絶なバトルの果てに、バルタン星人が打ち出してきた切り札とは?!

登場する可能性のある怪獣(宇宙人)

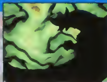
ネロンガ・キングザウルス三世・エレキング・ベロクロン・テレスドン・アントラー
ゴモラ・ベムスター・バキシム・キングジョー・ゼットン・バルタン星人

※ガヴァドン・ピグモンは全シナリオに登場します。

■シナリオについている★マークは「難しさ」をあらわしています。
★マークが多いほど難しくなります。

シナリオ5　よみかえる古代怪獣　★★★

ウルトラマン第26・27話「怪獣殿下」(脚本：金城哲夫)を参考に構成したシナリオです。



南太平洋の孤島から日本に輸送中の古代恐竜ゴモラザウルスの麻酔が切れた！　街の中を暴れ回る古代恐竜が「城」を破壊しないうちに、何としても退治しなければならない！

登場する怪獣(宇宙人)

ゴモラ

シナリオ6　侵略ロボット進撃す　★★★★

ウルトラセブン第14・15話「ウルトラ警備隊西へ」(脚本：金城哲夫)を参考に構成したシナリオです。



人類の観測活動を「侵略」と誤解したペダン星人が送り込んだ強大な戦闘ロボット兵器が、防衛センターへと進撃する！　センターを破壊される前に、ロボット兵器を倒せ！

登場する怪獣(宇宙人)

キングジョー

シナリオ7　死闘！　2大怪獣　★★

帰ってきたウルトラマン第5・6話「二大怪獣東京を襲撃」「決戦！怪獣対MAT」(脚本：上原正三)を参考に構成したシナリオです。



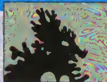
工事現場で発見された奇妙な卵から怪獣ツインテールが誕生、捕食者グドンと死闘を繰り広げる。2大怪獣の猛攻の前にはウルトラ戦士も歯が立たない！　果たして残された手段は?!

登場する怪獣(宇宙人)

グドン・ツインテール

シナリオ8　恐怖の異次元超獣　★

ウルトラマンエース第1話「輝け！ウルトラ五兄弟」(脚本：市川森一)を参考に構成したシナリオです。



超獣ベロクロン出現！　街を破壊しては異次元を移動する驚異の超獣の最終目標は、都市の中心部の高層ビル群だ。一刻も早く、ベロクロンを撃退せよ！

ビギナーにおすすめ!

登場する怪獣(宇宙人)

ベロクロン

※ガヴァドン・ピグモンは全シナリオに登場します。

登場するキャラクター

ウルトラ戦士

プレイヤーが使うことのできるキャラクターです。
変身前のコマ(車)・変身アイテム・防衛チームマークがセットになります。



ウルトラマン

変身前は科学特捜隊隊員です。
得意技：スペシウム光線・アタック光線
ウルトラスラッシュ　他



ウルトラセブン

変身前はウルトラ警備隊隊員です。
得意技：エメリウム光線・アイスラッガー
ワイドショット　他



ウルトラマンジャック

変身前はMAT隊員です。
得意技：スペシウム光線・フォッグビーム
ウルトラブレスレット　他



ウルトラマンエース

変身前はTAC隊員です。
得意技：メタリウム光線・パンチレーザー
ウルトラスラッシュ　他

侵略者

地球征服を狙う宇宙人(異次元人)…、各シナリオに登場する大ボスです。

メフィラス星人

多くの技を持ち、頭脳的な作戦で地球を狙う宇宙人です。
バトルフィールド：都市

[巨大]ヤプール

異次元の支配者で、人類の住む三次元世界を狙っています。
バトルフィールド：異次元空間

バルタン星人

飽くなき征服欲で地球を狙い続ける、ウルトラ戦士最大の敵です。
バトルフィールド：月面

メトロン星人

頭脳的な作戦で人類をジワジワと危機に追い込む宇宙人です。
バトルフィールド：部屋の中

怪獣・宇宙人

個性あふれる怪獣達がたくさん登場します。

レッドキング

ケンカが大好きな怪獣です。
他の怪獣同士が激突すると、どこからか現れて戦いの場にやってきます。

テレスドン

もともとは地底怪獣です。
口から吐く炎が武器で、ゲームの序盤によく登場します。

ブルトン

バトルステージにしか出てこない四次元怪獣です。

ガヴァドン

時々出現してはルートをふさいでしまう、おじゃまキャラです。
夕方になると消えてしまうのですが、朝になるとまた…。

ネロンガ

電気を食べる怪獣(宇宙人)で、そのせいか発電所周辺に出現する事が多いようです。
時々、体を透明にしたままルート上を移動しますから気をつけて…。

怪獣・宇宙人 個性あふれる怪獣達がたくさん登場します。

ゼットン

かつてウルトラマンを倒した強敵です。
とてつもなく強く、倒すためには
「ペンシル爆弾」が必要です。

アントラー

あらゆる攻撃が通じない強敵です。
「バラージの青い石」を手に入れてから
戦えば、あるいは…？

ピグモン

怪獣や宇宙人に破壊されたルートを
せっせと修理してくれる、
プレイヤーのかわいい仲間怪獣です。

ウィンダム・ミクラス

アイテム「怪獣カプセル」から
出現して、プレイヤーの代りに
怪獣(宇宙人)と戦ってくれます。
もっとも、強さの方はあまり
期待できないのですが…。

ゴモラ

怪力で攻撃力の高い怪獣ですが、
尻尾を切られるとパワーダウン
してしまいます。

エレキング

口からの怪光線と長い尻尾からの
電撃攻撃が武器です。

キングジョー

ペダン星人が設計した強力なロボットで、
４パーツに分離して飛来します。倒すには
「ライトンＲ３０」が絶対に必要です。

ベムスター

宇宙からやってきた怪獣です。
時々ルートから飛び立ってしまうので
すばやく接近する事が必要です。

アイアンロックス

海の中から突然出現して、
海や海岸沿いのルートにいる
プレイヤーを攻撃してきます。

ザラブ星人

あるシナリオの中で、人類に協力を
提案してきます。敵か味方か…？

グドン

両腕のムチを武器に暴れる古代怪獣です。ツインテールが大好物で、MAPのどこかにいると判ると、ひたすら追いかけ始めます。



バキシム

全身に多数の武器を持った超獣です。ベロクロンと同じように、突然別のエリアに瞬間移動するので、注意！

ツインテール

ゲーム中に発見された卵が一定期間経つとこの怪獣が生まれます。グドンに食べられたくない一心でMAPを逃げ回ります。



ベロクロン

普通の怪獣よりも強いと言われる「超獣」の一種です。紫色の煙から出現し、ある程度街を破壊するとまた消えてしまいます。



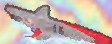


キングザウルス三世

体の周囲にバリアを張り巡らせてウルトラ戦士の攻撃をはね返すやっかいな相手です。

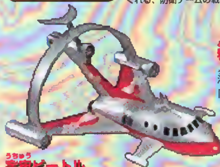
支援メカ

独自に怪獣(宇宙人)を攻撃したり、プレイヤーの移動を助けてくれる、防衛チームの戦闘メカです。



特殊潜航艇S16号

海や湖を縦断する時に使う乗物です。「船着場」のようなマスに入ると使えます。

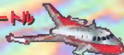


宇宙ビートル

ゲーム終了後の「怪獣墓場」のシーンに登場するメカです。



ウルトラホーク1号



ジェットビートル



タックアロー1号



マットジャイロ

アイテム

シナリオ攻略に欠かせない、さまざまなアイテムが登場します。





ペンシル爆弾・ライトンR30

「ペンシル爆弾」はゼットンに、
「ライトンR30」はキングジョーに
使うと絶大な効果があります。



UNG麻酔弾

怪獣の攻撃力を低下させる
ことができる武器です。







変身アイテム

これを取れば、その場で変身！
一番近くにいる怪獣(宇宙人)と
バトルを開始できます。



怪獣カプセル

画面内に怪獣が見えるまで接近して使うと、
ウィンダム・ミクラスのどちらかの怪獣が
出現し、プレイヤーの代りに戦ってくれます。



レターバー

怪獣(宇宙人)が画面内にいる時に使えば
その怪獣(宇宙人)の現在の状態(体力等)
を見る事ができます。





特殊兵器

マルス133・スパイダーショット等、
ウルトラファンにお馴染みの兵器が
揃っています。変身前に宇宙人等と
戦う時に使えます。

操作方法一覧

Macintosh機で[illegible]は、[illegible]をご覧ください。

Pippin@ATMARKの場合

■トラックボール、あるいは方向キーを使って画面内の※カーソルを動かし、●ボタンを押して決定します。
■●●ボタンはMAP切替やゲームを途中で終わりたい時などに補助的に使います。その他のボタンは使用しません。

Macintoshの場合

■マウスクリックはコントローラの●ボタンと同じ役割を持ちます。
■マウス自体を動かすと画面内のカーソルが動きます。これは基本的にコントローラのトラックボールあるいは方向キーと同じ働きをしています。

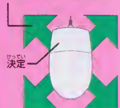
各種設定画面

カーソル移動／項目を選ぶ



決定

カーソル移動／項目を選ぶ



決定

コマの移動

カーソル移動
／タクティクスプレートを選ぶ

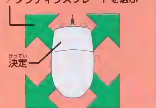
EXIT



決定

MAP表示

カーソル移動
／タクティクスプレートを選ぶ



決定

怪獣(宇宙人)とのバトル

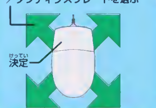
カーソル移動
／タクティクスプレートを選ぶ

EXIT



決定

カーソル移動
／タクティクスプレートを選ぶ



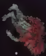
決定

(注意)
お使いになっているシステムが「漢字Talk7.5.2」の場合は、「モダン・メモリ・マネージャ」(コントロールパネル"メモリ"内)を"入"に設定してください。

※他の取扱説明書等で'ポインター'と表記される場合がありますが、ゲーム中に登場する車両「ポインター」と混同されることを避けるため、このソフトでは'カーソル'と表現しています。

クレジット

ナレーション	浦野　光		
エグゼクティブ・プロデューサー	宮河恭夫		
プロデューサー	山口征武	柴田裕司	
ディレクター	野村紹夫		
開発進行管理	磯　真査彦	的場輝明	小倉良介
ゲームデザイン	野村紹夫		
プログラムディレクター	倉田　勝	大橋　敏	
プログラマー	弓崎　潔	児島友三郎	
ＣＧグラフィック制作	大久保貴之		
	富沢　稔	武藤　巌	
	山本俊明	神菊　薫	
アニメーション・コーディネイト	勝水幸人	伊井　真	
	明田吉浩	中谷喜久香	石井直輝
	稲葉芳紀	小林　純	中　麻也子
	中西律子	鵜澤理香	藤井　要
	今多智仙	吉田英紀	深川真由美
	長内　研		
アニメモデル設計制作	安藤賢司	児玉　篤	
音楽／サウンド・コーディネイト	榎木　淳		




ジャケットイラストレーション	開田裕治		
怪獣モデル協力各社(50音順)	ウェーブ	怪獣無法地帯	海洋堂
	東京マルイ	ビリケン商会	ファルシオン
	ボークス		
制作・販売	株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント		







ソフトウエア使用許諾契約

本ソフトウェアをお使いになる前に本契約をよくお読みください。本ソフトウェアをお使いになることにより、本契約条項の拘束を受けることに合意したものと見なされます。本契約条項に同意される場合は、同封のお客様登録カードに必要事項を記入の上、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント宛にご返送下さい。

1．使用許諾　　本契約が添付されているディスク、ROM、その他すべての記録媒体上の、アプリケーション・ソフトウェア、デモンストレーション・ソフトウェア、システム・ソフトウェア及び本契約に伴うその他のソフトウェア（以下総称して「ソフトウェア」と称します）、ならびに関連書類及びフォントは、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント（以下「バンダイ・デジタル・エンタテインメント」と称します）により使用許諾されるものです。「ソフトウェア」及びフォントが記録されているディスク本体の所有権は購入者にありますが、「ソフトウェア」ならびに関連書類及びフォントの著作権及びその他の知的財産権は、バンダイ・デジタル・エンタテインメントおよび／またはバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者が保有いたします。本使用許諾により、購入者に以下の事柄を許諾いたします
(a)「ソフトウェア」及びフォントは１台のPippin プラットフォーム製品のみで使用することができます。
(b) バックアップ用にのみ機械が読み取り可能な形で「ソフトウェア」及びフォントの複製を１部作成することができます。
購入者は、「ソフトウェア」及びフォントに付されたバンダイ・デジタル・エンタテインメントの著作権表示及びその他の知的財産権の表示と同じ表示を複製したものに付さなければなりません　購入者は、本使用許諾に基づき付与された権利を第三者に対して譲渡することはできません。

2、制限　　「ソフトウェア」は著作物であることに加え、企業秘密その他の財産上の権利の対象となっているものであるため、購入者は、法律により許諾されている場合を除き、「ソフトウェア」をデコンパイル　リバースエンジニアリング、ディスアセンブル、その他の方法により人間が読み取り可能な形に変換してはなりません。購入者は「ソフトウェア」の全部及び一部分のいずれについても、修正し、伝送し、レンタルし、リースし、頒布し又はこれらに基づいて二次的著作物を創作してなりません。さらに購入者は「ソフトウェア」につき、１つのコンピュータから他のコンピュータへ伝送ならびに電算ネットワークを通しての伝送のいずれも行ってはなりません。

3、終了　　本契約は、これが終了するまで有効ですが、購入者が本契約条項の１つにでも違反したときには、バンダイ・デジタル・エンタテインメントからの通知なく自動的に終了するものとします。また、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄することにより、購入者は何時でも本契約を終了させることができます。本契約が終了した場合は直ちに、「ソフトウェア」、関連書類及びフォント並びにそのコピーすべてを破棄していただかなければなりません。

4．輸出規制法に関する保証　　購入者は、「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を、アメリカ合衆国の法律　命令並びに規則などで許認可された場合を除き、アメリカ合衆国外に輸出しないことに同意し、保証するものとします。「ソフトウェア」が、合法的にアメリカ合衆国外にて入手された場合、購入者は「ソフトウェア」、バンダイ・デジタル・エンタテインメントが提供する技術資料及び直接それに依拠して制作された物を　アメリカ合衆国および入手した司法管轄の法律　命令並びに規則などで許認可された場合を除き、その入手した地域外に輸出、移送もしくは再輸出しないことに同意し、保証するものとします。

5．アメリカ合衆国政府関係の方へ
Government End Users.　If the Apple Software is supplied to the United Stetes Government, the Apple Software is classified as "restricted computer software" as defined in Cleuse 52.227-19 of FAR　The United States Government's rights to Apple Softwere are provided in Cluase 52 227-19 of FAR.

媒体についての制限保証　　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、通常の使用下において、購入日（領収書の写しなどにより購入者が証明可能な日でなければなりません）から９０日間「ソフトウェア」及びフォントが記録されているフロッピーディスク又はコンパクトディスクに材質上又は製造上の瑕疵がないことを保証します。本契約に基づくバンダイ・デジタル・エンタテインメントの責任および購入者に対する救済の内容は、本条規定の保証に合致しないディスケットおよび／またはコンパクトディスクがバンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に領収書の写しとともに返送された場合に、それらの交換を無償にて行うことに限られます　尚、バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、事故、濫用又は誤用により、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクに瑕疵が生じた場合には取り替えの責任を負いません。商品価値と特定の目的に対する適合性を含めて、ディスケットおよび／またはコンパクトディスクの全ての黙示的な保証は、製品を受け取ってから９０日以内に制限されています　本保証は特定の法的権利を供与するものですが、その他の権利については、該当する法規に従うものとします

7、「ソフトウェア」についての保証の放棄購入者は、「ソフトウェア」及びフォントの使用に関するリスクは全て購入者が負うことを明白に理解し同意するものとします。「ソフトウェア」、関連書類及びフォントは、一切の保証又は条件を伴わずに「現状有姿で」提供されるものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者（第７条及び第８条においては、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及びバンダイ・デジタル・エンタテインメントに対する使用許諾者を総称してバンダイ・デジタル・エンタテインメントと称します）は、商品価値と特定の目的に対する適合性についての黙示的保証を含めて、明示または黙示の保証をしません　バンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」の機能が購入者の要求を満足すること、「ソフトウェア」が中断せずに正常に稼働すること、ならびに「ソフトウェア」およびフォントにおける欠陥が修正されることのいずれについても、何らの保証も行いません。さらにバンダイ・デジタル・エンタテインメントは、「ソフトウェア」、フォント及び関連書類の使用、ならびにそれらの使用によりもたらされる成果の的確性、正確性、信頼性ならびにその他一切に関して、何らの保証も行いません　バンダイ・デジタル・エンタテインメントまたは正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者による口頭もしくは書面での一切の情報、説明、助言等は、購入者に対する新たな保証を意味するものではなく、また、本契約に基づく保証の範囲を拡大するものではありません。「ソフトウェア」に瑕疵があった場合は、かかる瑕疵の修補などに要する費用はすべて購入者が負担するものとし、バンダイ・デジタル・エンタテインメント及び正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者は負担いたしません　偶然または必然的な損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります

8、責任制限　　バンダイ・デジタル・エンタテインメントはいかなる場合においても、「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用、又はそれらを使用できなかったことにより生じた偶発的損害、特別損害又は結果損害については、例えそのような損害発生の可能性がバンダイ・デジタル・エンタテインメント又は正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者に予め知らされていた場合でも、購入者に対し何らの責任を負いません。偶発的損害または結果損害の除外または制限を認めない司法管轄もあり、上記の限定または除外はお客様に適用されない場合もあります
すべての損害、損失、および訴訟原因（契約に基づくものであるか、不法行（過失を含む）であるか、もしくはその他の事由に基づくものであるかを問わない）に対するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの賠償責任は、「ソフトウェア」およびフォントに対して購入者が支払った総額を上限とします。

9、適用法および分離条項　　本契約はアメリカ合衆国法およびカリフォルニア州法の適用を受け、それに基づき解釈されるものとします。本契約中のある条項が管轄のある裁判所により法に抵触すると判断された場合には、その条項は法の許容する最大限度の法的効力を有するものとし、本契約中の他の条項は完全な法的効力を保持するものとします

１０．一般条項　　本契約は「ソフトウェア」、関連書類及びフォントの使用についての双方の同意事項をすべてまとめた唯一のもので、本件に関して本契約に先立って、あるいは並行して行われた同意や合意は、それが口頭であっても書かれたものであっても、それらすべてに優先します。正統な権限を有するバンダイ・デジタル・エンタテインメントの代表者が書面で同意した場合を除いて、本契約に対するいかなる修正や変更も行われることはありません

メール大募集!!

当社では、このソフトに関するご意見、アイディア、メッセージなどを下記のE-Mailアドレスで受け付けております。お送りいただいたメールの一部は当社のホームページ(http://www.channel.or.jp/)で紹介させていただきます。さらにその中から抽選で粗品を進呈します。

pipstaff@channel.or.jp

ご注意
ホームページに紹介する場合は、メール本文中からの掲載となります。お名前・メールアドレスの掲載も希望される方は、本文の最後にお書き添えください。なお、お寄せいただいたアイディアは当社に帰属いたしますのでご了承ください。
商品の内容に関しては、サポートセンターにお問い合わせください。

このソフトの内容についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター

電話番号 03-3864-5588
FAX番号 03-3864-3450

〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F

●電話受付時間 月～土曜日(祝日を除く) 11時～19時
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。

おことわり
商品の規格、生産には万全の注意をはらっておりますがソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期しない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、ご一報ください。

Macintosh 推奨環境

このCD-ROMはMacintoshでも動作します。

Macintosh System7.5以降	空きメモリ 5MB以上推奨
CD-ROMドライブ (4倍速推奨)	13インチモニター以上推奨
Power Macintosh専用	画面表示色数 256色以上

発売元
株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 5F

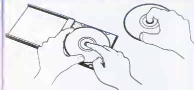
⚠警告

●CD-ROMディスク対応プレーヤー以外では絶対に再生しないでください。スピーカーを破損する恐れがあります。また、ヘッドホンをご利用になる場合、大音量によっては耳に傷害を被ったりします。



CD-ROM(ディスク)の取扱上のご注意

<ディスクの扱いかた>

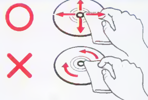


●ケースから、ディスクを出すときは、まずホルダーの中心部を押さえて取り出してください。
(その時ディスク面に触れないようにしてください。)
●ディスクを持つときには、必ずディスクの中心部か、はじを持って、信号面に手を触れないようにしてください。
●ディスク面には指紋や汚れ、傷をつけないように注意してください。
●ディスクに鉛筆やマジック、ボールペンなどで字を書いたり、紙やシールなどをはらないでください。
●ディスクは非常にデリケートですので、決して曲げたり、強い力を加えたりしないよう、注意してください。

<セット時の注意>

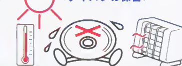
●ディスクをセットする前に、プレーヤーが、テレビ又はモニターと正確に接続できているか確認してください。
●プレーヤーにディスクをセットする時は、ディスクのラベル面を上にして正確にセットしてください。
●プロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため接続しないよう、注意してください。
●プレーヤーの使用方法に関しては、プレーヤーの取扱説明書を必ずお読みください。

<ディスクのお手入れ>



●ディスクについた指紋やホコリなどは、水を含ませたやわらかい布でふいたのち、乾いた布で軽くふいてください。
●ディスクをふくときには、必ず、ディスクの中心から外側に向かってまっすぐふいてください。(回しながらふかないようにしてください。)
●シンナーやベンジン、アナログレコード用のクリーナーや静電防止剤などは、ディスクを傷めることがありますので使わないでください。

<ディスクの保管>



●プレイ後は、元のケースに入れ、高温、多湿の場所を避けて保管してください。
●直射日光の当たる場所、暖房機具の近くなど温度が高くなる場所には置かないでください。

ゲームを始める前に

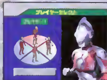
タイトル画面が出た後、何かボタンを押すと設定画面に入ります

まず、プレイヤーの設定をします。



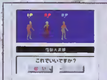
■ゲームで遊ぶ人数を決めてください。

最高4人までゲームを楽しめます。
3人以内で遊ぶ時は、さらにコンピュータープレイヤーを加えて遊ぶこともできます。(1人で遊ぶ場合は、自動的にコンピュータープレイヤーが1人加わります。)



■ウルトラ戦士を選んでください。

ウルトラマン・ウルトラセブン・ウルトラマンジャック・ウルトラマンAの中から、それぞれ好きなキャラクターを選んでください。
ここで入力した順番でゲームをプレイすることになりますので、キャラクター登録する順番をよく話し合って決めてください。(コンピュータープレイヤーは最後に登録します。)
※同じキャラクターを2人以上が選ぶことはできません。



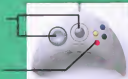
■シナリオを選んでください。[右ページ]

■最後に確認です。

全員の登録が終わったら、ボタンを押してください。右図のように確認してきますので、これで良いなら「はい」を、もう一度登録し直したいなら「いいえ」をクリックしてください。

これで、準備は終わりです。●ボタンを押すとゲームに入ります！

各種設定・シナリオ選択は、本体付属のコントローラを使っておこないます。
Macintoshでの操作についてはP38・39をお読みください。



シナリオの選びかた

このゲームは「シナリオ」を通して遊ぶように構成されています。シナリオは全部で8つ。多数の怪獣が登場し、それを背後で操る宇宙人を倒すことを目的にしたシナリオと、テレビの人気エピソードをゲーム上で再現して楽しめるシナリオが用意されています。
また、シナリオにはそれぞれ"しかけ"があり、プレイヤーの行動次第で物語の流れが変わっていくところもあります。

■シナリオを選びます。

このゲームには、全部で8つのシナリオが用意されています。好きなものを選んでクリックしてください。



[オリジナルシナリオ]
上段の4つはこのゲームのオリジナルストーリーです。地球征服を企む宇宙人や異次元人が、怪獣(宇宙人)軍団を率いてウルトラ戦士達に挑戦してきます。たくさんの怪獣や宇宙人が次々に登場する、盛りだくさんの内容です。

[TVエピソード再現シナリオ]
下段の4つはTV『ウルトラマン』シリーズから選ばれたドラマを元に再構成したシナリオです。TVエピソードと同じ状況を再現し、ドラマに参加する感覚で遊べます。

ゲームの流れ

ゲーム全体の流れを簡単に説明します

①スタート！



まず最初に「変身アイテム」を探しましょう。変身アイテムは怪獣(宇宙人)のいるエリアだけに出現します。

②途中のルートで…



ルート上にはさまざまなマスがあります。体力を回復してくれるマス、アイテムをくれるマス、…危険なのはアイコンのないマスです。宇宙人がワナをしかけてくる場合があるので要注意！

③ウルトラ戦士に変身！



変身アイテムを取れば、その場で変身！　自動的に怪獣(宇宙人)の正面に移動してバトル開始です！

④得点を獲得！



シナリオ5～8はここでゲームクリアになります

怪獣(宇宙人)を倒すと得点がもらえます。また、MAP上に怪獣(宇宙人)が残っている場合、テレポーテーション移動してバトルを続ける事もできます。

⑤ペナルティ・・・



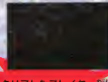
怪獣(宇宙人)に敗れると16マス離れたマスに飛ばされてしまいます。体力も最低になり、また1から出直しです。

⑥いよいよ最終決戦！



MAPに登場する怪獣(宇宙人)を全て倒すと、いよいよシナリオ最大の敵とのバトルです。全プレイヤーが1つのバトルフィールドに集合！最初に敵宇宙人(異次元人)を倒したプレイヤーがゲームの勝者です。

全シナリオをクリアすると‥‥??



8つのシナリオ全部をクリアしたプレイヤーだけが見ることのできる　謎のスペシャルムービー？？何が出てくるかは見てのお楽しみです！

画面と基本操作

基本画面

ふだんプレイする時に見る画面です。自分のコマを中心に、ルート上のマス、アイコン、怪獣(宇宙人)などの様子を見ることができます。



ボタン

[画面切り替えスイッチ]
MAPを2段階に拡大／縮小し、現在位置や情報を確認できます。(サイズを変えたままプレイすることはできません。)



ボタンで画面を切りかえる事もできます。

ボタン
EXIT
ゲームを終わる時に押します。

[エリア切りかえアイコン]
方向キー◎に対応しています。(マウスでこれらのアイコンをクリックしてもエリアを切りかえられます。)

ゲーム中の全ての操作は、本体付属のコントローラを使っておこないます。Macintoshでの操作についてはP38・39をお読みください。

カーソル移動／タクティクスプレートを選ぶ
決定



コントロールパネル



[タクティクスプレート] コマの移動や怪獣(宇宙人)とのバトルに使います。

普通のプレート



バトルで使います。
移動やバトルで使います。

アイテムプレート



▲◎▼でアイテムと数字を切り替えて使えます。
プレート間の移動は◀◎▶です。

ILLUSTRATION Yuji Kaida

ULTRAMAN THE DIGITAL BOARD GAME

BDE-70002



ウルトラマン

デジタルボードゲーム



料金受取人払

葛飾局承認

168

差出有効期間
平成10年3月
20日まで有効

切手を貼らずに
お出しください

1 2 4 -

東京都葛飾区
東四つ木4-42-5
（株）バンダイロジパル内
B・D・E
お客様登録係　行

このはがきは、添付ソフトのバージョンアップサービスなどを受けるために必要なものです。必要事項をご記入の上、必ず返送して下さるようにお願いいたします。（楷書で正確にご記入下さい。難しい漢字にはかなをふってください。）

▼ お客様住所・氏名記入欄

□□□-□□

住所 ______________________

____

氏名 ______________________

電話番号 ____ - ____ - ____ 年齢 ____才 男・女

お客様登録カード

商品名 ______________________

バーコード No. | 4 | 5 1 4 3 9 2 | | |

購入日 19　　年　　月　　日

購入店名 ______________________

この商品を何で知りましたか？ □を付けて下さい。

□ 店頭　　□ 雑誌（　　　　　　）
□ 友人　　□ 広告（　　　　　　）
□ その他（　　　　　　）

あなたのこの商品の評価は？ □を付けて下さい。

（楽しい ← A - B - C - D - E → つまらない）

1・操作性・・・・・・・・・ A - B - C - D - E
2・ストーリー・内容・・・ A - B - C - D - E
3・グラフィック・・・・・ A - B - C - D - E
4・価格・・・・・・・・・ A - B - C - D - E

その他ご意見をお聞かせ下さい。

____

____

____

使用機種　□ Pippin™ ATMARK
　　　　　□ Macintosh　形式（　　　　　　）

あなたのご職業は？

____

アットマークネットのIDアドレスを記入して下さい。

AT ______________________（登録者のみ）

"Awake...The Crisis Is Immin





ULTRA
TH
DIGITAL BO

ULTRAMAN ULTRA SEVEN

ウルトラマン

デジタルボードゲーム

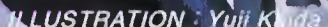


ILLUSTRATION : Yuji K[illegible]da

AMAN
HE
OARD GAME

ULTRAMAN JACK ULTRAMAN ACE

ELEKING MICLAS METRON TWINTAIL BEMSTAR

inent, Hurry! Fight It Out...





特殊潜航艇 S16号で
移動可能
ゴモラ空輸
コース
ゴモラ落下地点
(シナリオ5)
ウィルスミサイル製造工場
(シナリオ3)
このエリアはネロンガが
透明のまま移動するかも?
ウィルスミサイルを飲み込んだ
レッドキングが出現するポイント
(シナリオ3)
ツインテールの卵が
発見されるかも?
(シナリオ1)
TAC
MAT

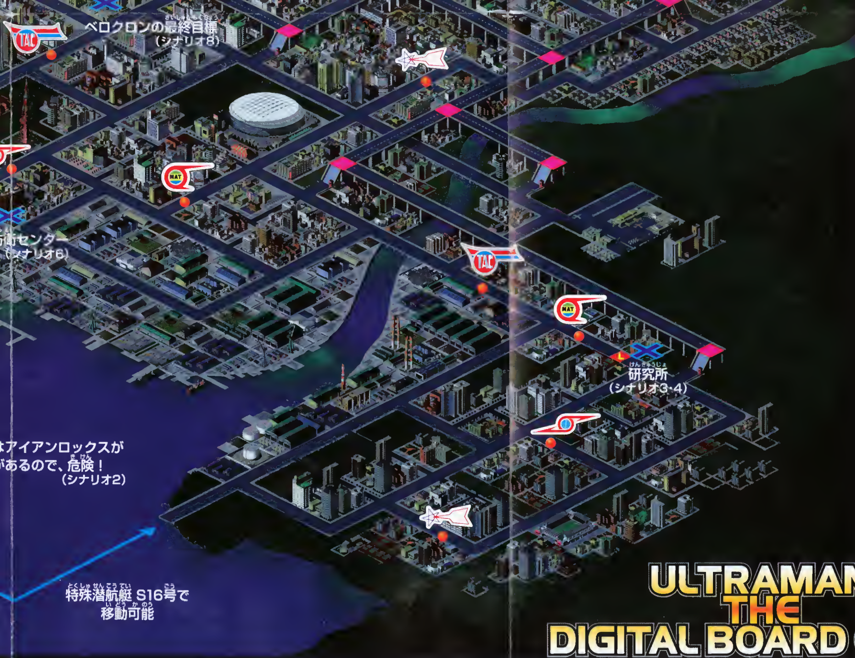
ポイントA
(シナリオ2)

ポイントB
(シナリオ2)

防衛セ

このエリアにはアイ
出現することがある

ウルトラマン
デジタルボードゲーム



ベロクロンの最終目標
(シナリオ8)
衛センター
(シナリオ6)
研究所
(シナリオ3·4)
はアイアンロックスが
があるので、危険！
(シナリオ2)
特殊潜航艇 S16号で
移動可能
ULTRAMAN
THE
DIGITAL BOARD GAME

ト地点
リオ5)

ゴモラの最終目標
(シナリオ5)

ツインテールの卵を
保管する建物
(シナリオ1)

ポイントC
(シナリオ2)

ポイントD
(シナリオ2)

ベロクロンの最終目標

飛行メカに乗れるマス


ウルトラマン


ウルトラセブン

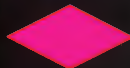


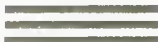
ウルトラマンジャック



ウルトラマンエース

高速道路上の
止まれるマス





181-00

070



差出有効期間
平成９年３月
31日まで

三鷹市下連雀７－５－14

株式会社ジェーシービー

事業課

アットマークチャネルクラブ事務局 行

●申し込み書に漏れがないか、今いちど ご確認下さい。

差出人	ご住所	〒
	お名前	

ネットワークに多くの人が同時にアクセスすると､混みあってつながりにくくなります。時間帯や、地域によっては数回試してもつながらないことが想定されます。
その際は、しばらく待ってからもう一度お試し下さい。

料金受取人払

葛飾局承認

167

差出有効期間
平成10年3月
20日まで有効

切手を貼らずに
お出しください

124-□□

東京都葛飾区
東四つ木4-42-5
（株）バンダイロジパル内
B・D・E
お客様登録係　行

このはがきは、添付ソフトのバージョンアップサービスなどを受けるために必要なものです。必要事項をご記入の上、必ず返送して下さるようにお願いいたします。尚、シリアルNo.は、一個箱または、本体裏面をご覧下さい。（楷書で正確にご記入下さい。難しい漢字にはかなをふってください。）

▼お客様住所・氏名記入欄

□□□-□□

住所 ______________________

____

氏名 ______________________

電話番号 ＿＿－＿＿－＿＿　年齢 ＿＿才　男・女

Pippin™ ATMARK 本体（添付ソフト）

お客様登録カード

シリアル No.（本体 No.） ＿＿＿＿ 7桁の数字です。必ずご記入下さい。

購入日　19　年　月　日

購入店名 ＿＿＿＿＿＿＿＿

この商品を何で知りましたか？ ○を付けて下さい。

- □ 店頭　□ 雑誌（　　　）
- □ 友人　□ 広告（　　　）
- □ その他（　　　）

この商品をご購入された理由は何ですか？（複数回答可）

- □ デザインが良い　□ 通信が簡単に出来る
- □ 使いやすそう　□ 価格が手頃
- □ その他（　　　）

添付ソフトは楽しめましたか？ ○を付けて下さい。

- ・テレビワークス
  □ 楽しい　□ 普通　□ つまらない　□ 未使用
- ・Franky Online
  □ 楽しい　□ 普通　□ つまらない　□ 未使用
- ・aTMaRK TOWN
  □ 楽しい　□ 普通　□ つまらない　□ 未使用
- ・Internet Kit
  □ 楽しい　□ 普通　□ つまらない　□ 未使用

あなたのご職業は？

＿＿＿＿＿＿＿＿

その他ご意見をお聞かせ下さい。（周辺機器の希望など）

＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿

お客様へ

このたびは本製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

Pippin™ATMARKは製品本体に特殊な“暗号”がかけてあり、一定時間内にPippin専用CD-ROMや音楽用CDを投入しないと、CDトレイのオープン/クローズボタンが操作を受け付けなくなるようになっています。もし、このような状態になってしまった場合は、もう一度電源を入れ直して、CDトレイのオープン/クローズボタンを操作してください。

サポートのしおり

このたびは、Pippin™ ATMARKをお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
この「サポートのしおり」は、お客様のPippin™ ATMARKに不具合が生じた際に必要となります。内容をよくお読みのうえ、付属のユーザーズガイドと共に、大切に保管してください。
尚、Pippin対応CD-ROMに関するご質問は、各ソフトメーカーにお問い合わせください。

故障したときは

修理をご依頼になる前に、ユーザーズガイドの「困ったときは…」のページを見て、もう一度故障かどうかをお確かめください。

1. 保証書に必要事項をご記入ください。
   チェックしても正しく動作しない場合は、外箱に記載されている保証書にお名前、ご住所、電話番号をご記入のうえ、㈱バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンターに修理をご依頼ください。
2. Pippin™ ATMARK本体を外箱に入れてください。
3. 外箱ごと下記の住所にお送りください。
   修理依頼品送付先

PFUパソコンサポーター（秋葉原）
〒101　東京都千代田区岩本町2-16-12
PFUパソコンサポーター（船場）
〒540　大阪市中央区材木町2-15

Pippin™ ATMARKおよびその周辺機器についての出張修理のご依頼は受け付けしておりませんので、あらかじめご了承ください。

お問い合わせ　㈱バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター
TEL　03-3864-5588
FAX　03-3864-3450
営業時間／月～金　11:00～19:00（祭日および年末年始は除く）

保　証　書

この製品の保証書は外箱に印刷されています
外箱は修理の際に、製品保護のためにも必要となります。大切に保管してください。

保 証 規 定

1. ユーザーズガイドなどの注意書きに従った正常な使用状態で、保証期間内に故障した場合は、㈱バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンターまで修理をご依頼ください
   無料で修理させていただきます。
2. 保証期間はお買い上げ日より1年間です。
3. ただし、次のような場合は保証期間内でも有料修理とさせていただきます
   (a)保証書（外箱に印刷されています）のご提示がない場合
   (b)保証書に、お客様名、お買い上げの年月日などのない場合
   (c)他の機器から受けた障害、お客様の使用上の誤り、また不当な修理や改造による故障および損傷
   (d)お買い上げ後の、お客様または運送業者による輸送、移動、落下などとによる故障および損傷
   (e)火災、地震、風水害、落雷、その他の天災地変、公害、塩害、異常高圧などによる故障および損傷
   (f)一般家庭以外での使用による故障および損傷
   (g)付属品などの消耗による交換
4. この製品の保証は日本国内においてのみ有効です
   This warranty is valid only in Japan.

保証期間後の修理について

この製品の保証は、本書に明示した期間・条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです
従って、外箱に印刷されている保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありません
保証期間経過後のサービス、修理などについてご不明の点がございましたら、㈱バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンターにお問い合わせください

　871C458B1

PiPPiN™

atmark™

ADVANCED TECHNOLOGY BY APPLE COMPUTER

アットマークチャネルクラブ 入会のご案内

加入契約申込書在中



Bandai Digital Entertainment

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテイメント
アットマークチャネルクラブ本部
〒111 東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル 8F

注意

- 商品お買い上げ時に万が一この封筒が開封されていた場合には、内容物をご確認の上、当社サポートセンターまでご連絡下さい。
- この中の書類は、大変重要です。
  保管には十分注意して、失くしたり他人に譲渡したりしないでください。

内 容 物

■アットマークチャネルクラブ加入契約申込書 ―――― 1枚

■アットマークチャネルクラブ会員規約 ―――― 1冊

■申込書返信封筒 ―――― 1枚

■ID番号・仮パスワードシール ―――― 1枚

お問い合せは、こちらへお願いいたします

バンダイ・デジタル・エンタテイメント サポートセンター

☎ 03-3864-5588

受付時間 11：00～19：00(ただし土・日・祝日を除く)

※電話番号は、お間違えのないようおかけください。

アットマークチャネルクラブ

ピピンアットマークを手にしたあなたのためのネットワークサービス、それがアットマークチャネルクラブです。話題のインターネットはもちろん、様々な通信の世界をもっと楽しみたいあなたのために、只今入会受付中！

ATMARK CHANNEL CLUB VOL.1

PiPPIN

お問い合わせは
アットマークチャネルクラブ本部サポートセンターへどうぞ
電話 03-3864-5588
受付時間 月～金曜（祭日を除く）11:00～19:00

インターネットをやってみた。いつの間にかハマッってしまった…。

まずは好きなジャンルからホームページを見て下さい。どこからでも、どんな風にでも、インターネットはつながっていくはずです。おもしろそうなページがあったらのぞいてみましょう。気がつけば、あなたもネットサーファーになっているのです。

バンダイ・デジタル・エンタテインメント	http://www.bdec.co.jp
バンダイ	http://www.fjt.co.jp/TOYS/BANDAI/index.htm
セゾンホームページ	http://www.saison.co.jp/
NRIサイバービジネスパーク	http://www.cyber-bp.or.jp
地方都市インターネットEXPO	http://www.park.or.jp/expo/
日経マルチメディア	http://bpwww.nikkeibp.co.jp/NMM
阪急グループ	http://www.hankyu.co.jp/
TBS	http://www.tbs.co.jp/index-j.html
TV東京	http://www.tv-tokyo.co.jp/
ソニー	http://www1.sony.co.jp/infoplaza/SME/Music
ギャガコミュニケーション	http://www.cyber.ad.jp/~gaga/
小室哲哉	http://www.komuro.co.jp/
アニメ	http://www.asahi-net.or.jp/~AE5T-KSN/
バスフィッシング	http://www.st.rim.or.jp/~onochan/
ザ・ナインプラネッツ	http://www.edu.ips.go.jp/mirrors/9planets/TNPJP/nineplanets/
ペプシコーラ	http://www.pepsi-j.com
アシックス	http://asics.co.jp
Xファイル	http://www.rutgers.edu//x-files.html
ラーメンのページ	http://www.mainichi.co.jp/stuff/Kayoko/ramen
プロレス	http://orion.it.luc.edu/~mlong/wrestling.html
野球	http://www.bekkoame.or.jp/~westbay/ProYakyu
オリンピック	http://www.atlanta.olympic.org/
世界地図で世界一周	http://www.vtourist.com//
全日空	http://www.ana.co.jp
温泉	http://www.iijnet.or.jp/papa/spa/
さいきんの学校給食	http://www.vcnet.toyama.jp/~ookawa
浦安のひみつ	http://www.ai.is.uec.ac.jp/u/ojima/disney/main.html
マイルドな河内弁講座	http://okumedia.cc.osaka-kyoiku.ac.jp/is/kawachi/
うちのおかんでも分かる株総合	http://www.ile.osaka-u.ac.jp/docs/okan/index.html
大阪のお好み焼きのつくりかた	http://pckiso3.cs.shinshu-u.ac.jp/hobby/okonomi/index.html
ゲームおたくのページ	http://web.kyoto-inet.or.jp/people/hero0214/
三目ならべ	http://www.st.rim.or.jp/~12-tetsu/dogmonkey/main.html
人生劇場	http://www.meshnet.or.jp/PLAZA/japanese/magazine/index-j.html
星占い	http://www.ascii.co.jp/misc/zodiac/index.html
占いリンク	http://www.i.h.kyoto-u.ac.jp/~kitauchi/links/#fortune
電子動物園	http://netvet.wustl.edu/e-zoo.html
スキー場ガイド	http://www.ski-jp.com/
オリコン情報	http://www.virtualcom.co.jp
味覚混合クラブ	http://www.ed.noda.sut.ac.jp/~j8393088/mtc.html
部屋探し	http://www.archinet.co.jp/daikyo
お酒のこと	http://suntory.dec-j.co.jp
波乗り王	http://www.justnet.or.jp/naminori/jsnetom1.html
パチンコ	http://www.ask.or.jp/~tatsuya
競馬予想	http://www.fix.co.jp/extra/keiba/autumn/index.html
ポンキッキーズ	http://www.kp-777.co.jp/index-j.html
忍者ダンス	http://www.sphere.ad.jp/ninja/
リクルート	http://www.recruit.co.jp/RJC/
Jリーグ	http://www.dentsu.co.jp/J-LEAGUE/
トミー	http://www.dir.co.jp/TOMY/
わんのホームページ	http://www.bekkoame.or.jp/~atom
動物フォトネット	http://photo.net/photo/
オアシスゲーム	http://www.ot.com/kids/

どうしても探したいページがあるなら

キーワードを入力すれば、世界中から探してくれる便利なインデックスサイトをご利用下さい。

●CSJ http://www.iijnet.or.jp/csj/
●hole-in-one http://hole-in-one.com
●NTTホームページ http://www.ntt.jp/
●ベッコアメ http://www.bekkoame.or.jp/
●Yahoo! http://yahoo.com/

Bandai Digital Entertainment

さぁ、今すぐ加入契約の申込書を送ろう！

アットマークチャネルクラブの通信接続サービスは、お試し期間として未入会の方でも一定期間、ご利用することができます。継続してご利用なさりたい方は、アットマークチャネルクラブへの加入手続を行なって下さい。お早めに、加入契約申込書を郵送していただけるようお願いいたします。

アットマークチャネルクラブのお申し込み方法

1. ピピンアットマーク本体に同梱されている「入会のご案内」に入っている「加入契約申込書」に必要事項をご記入ご捺印のうえ、「返信用封筒」でご郵送下さい。

返信用封筒
加入契約申込書
必ず銀行届印を押して下さい

※お申し込みは、仮パスワードを使用して最初に最初に通信をご利用された日より2週間以内に必ずご郵送下さい。それ以降にお申し込みの場合、仮パスワードでの接続サービスができなくなることがあります。

2. アットマークチャネルクラブ事務局にて入力処理を行ない、登録いたします。手続き終了後、本パスワード並びにチャネルクラブカードを郵送いたします。

会員登録を行ないます

3. ご自宅に本パスワード、チャネルクラブカードが届きます。パスワードを変更してサービスを引き続きお楽しみ下さい。

※お申し込みをいただいた後、万一2週間を過ぎても事務局から本パスワード並びに会員証がお手元に届かないことがございましたら、事務局までご連絡下さい。

入会金	無料	
通信接続料金（どちらかを選択）	年間22,000円 月々2,000円	＋電話料金（アクセスポイントまでの電話料金を別途ご負担下さい）

※月10時間を超えると1分につき10円

アットマークチャネルクラブだからできる。

ServiceLineUp

他社ではけっして真似できない豊富なネットワークサービスが、これから続々と登場します。



※これらの通信サービスをお楽しみいただくためには、専用CD-ROMが必要です，なお、サービス開始時期についてはお問い合わせ下さい。

他にも、いろいろなサービスがあります。なお、ここで紹介しているものは変更される場合がありますので、ご了承下さい。

●フランキーオンラインやアットマークタウンの情報サービスには、現在「東京ウォーカー」「HMV」「まんがの森」等がラインナップされています。これからも「コンビニエンス情報」など続々と増えていきますので、ご期待下さい。

インターネットだけじゃない!アットマークチャネルクラブは、ネットワークサービスがもりだくさん!!

たった2,000円でこんなことができるようになるんだ

インターネットキット

フランキーオンライン

アットマークタウン

TVワークス

現在、お試しいただいている4種類のソフトでできる通信サービスは、楽しんでいただけていますでしょうか?アットマークチャネルクラブでは、通信サービスを利用したたくさんのCD-ROMがこれから登場します。大人から子供まで楽しめる、幅広いジャンルのネットワークサービスは他社では真似のできない、当クラブならではのものです。ご期待ください。

インターネットで最新情報を入手しよう!

世界160カ国、6,000万人を結ぶインターネットを、面倒なセットアップなしで手軽に楽しめます。世界の最新情報をリアルタイムで入手。世界中のさまざまな人たちとオンライン・コミュニケーション。これからの時代、インターネットは必要不可欠な情報源です。

電子メールは国際電話よりおトク!?

遠くに住んでいる親戚や海外に住んでいる友人へ、連絡をとるには、電話やFAXを利用するよりも、電子メールを利用した方がかなりおトクなことってご存じですか?どこに連絡をとるにしても、電子メールなら最寄りのアクセスポイントまでの通話料金しかかかりません。市内にアクセスポイントがあったなら、3分10円でアメリカに連絡できるってワケ。アットマークチャネルを利用するのが、これからはおトクですよ。

アクセスポイントは全国14ヶ所（96年3月開業時）
（札幌、仙台、新潟、東京、横浜、川崎、金沢、名古屋、大阪、神戸、岡山、広島、高松、福岡）
今後も拠点を増設していきます。

とってもうれしい

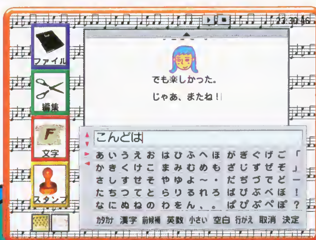
テレビワックス WORD PAINT MAIL Ver.1.0





新しいメッセージの形“電子メール”。

手紙じゃ書けない、電話じゃ言えない、
ポケベルじゃ伝えきれない…
そんな気持ちを“電子メール”っていう新しいメッセージの形で伝えてみようよ。相手の都合や時間も気にしないでスピーディに送れる。それにネットワークにつながっている所なら世界の誰とでもメッセージの交換だって出来る。
家のテレビが世界や仲間とつながっているなんてなんだか面白いし、やっぱりうれしいよね



リリース予定 通信対応CD-ROM

- E-Card（ネット上でカード交換）
- オンライン交換日記
- 世界の国からこんにちは（翻訳付電子メール）
- オンラインショッピング
- ネットDEクイズ
- 通信カラオケ
- ME-Mail（電子メールソフト）

※商品名はすべて仮称です。

アットマークチャネルは

かなりリーズナブル

インターネットでのサーフィンを楽しんでもらえたでしょうか？これはまだ面白さの入り口にすぎません。もっと広大なネットワークの海を自由に遊ぶためにアットマークチャネルクラブに入りませんか？
アットマークチャネルクラブは1ヵ月¥2,000で合計10時間まで接続し放題のネットワーク・サービスです。

アットマークチャネル月額基本接続料金 月々¥2,000 ＋ **電話回線使用料金** 最寄りのアクセスポイントまでの電話料金です。

- 申込月の最初の10時間分の接続料金は無料です。
- 追加従量金：毎月10時間を超える接続は1分毎10円となります。
- ご指定の銀行口座からの自動引き落としでお支払い頂けます。

充実したアクセスポイントで
電話回線の使用料金も安心。
これからも拠点を増設予定です。





Bandai Digital Entertainment
株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント

atmark™

アットマークチャネルクラブ

Welcome to InterNet

特別増刊

THE YELLOW PAGE

NETWORK

Surfin' U.R.L.

とにかく始めて見よう！面白さ保証付のサーフィンU.R.L.!

ENTERTAINMENT

●エンターテインメント
- 内田有紀ホームページ http://www2.gol.com/users/sanshiro/yuki/yuki.htm
- オスカープロモーションホームページ http://www.meshnet.or.jp/oscarpromotion/
- Club King http://www.inter.co.jp/CLUBKING/
- 佐野元春ホームページ http://www1.sony.co.jp/MOTO/
- ジャンケンサーバ http://paris.mslab.ees.saitama-u.ac.jp/member/sakamoto/janken/
- たかまん迷路 http://aqua.cc.kyushu-u.ac.jp/~takase/maze/jp1/maze-jp0000.html
- 第一興商 http://www.DKKaraoke.co.jp/Welcome.html
- 東京ディズニーランド http://www.toyo-eng.co.jp/NewHome/Messe/Useful-Info/Play/TDL/index-j.html
- ハウステンボス http://konpeito.bekkoame.or.jp/~suga/htbj1.html
- ペプシコーラジャパン http://www.pepsi-j.com
- 宮崎 駿の雑草ノート http://www.fujisankei-g.co.jp/jolf/zassou.htm
- 山下家メーリングリスト http://www.bekkoame.or.jp/~oscar/ml/
- E-Motion http://www.wi.leidenuniv.nl/~pverheij/myindex.html
- Movieweb http://www.movieweb.com
- Made in Italy http://www.made-in-italy.com

LIFE & HOBBY

●生活&趣味
- 「いけばな」の草月会 http://www.tni.co.jp/sogetsu/sogetsu-j.html
- インテリアコレクションホームページ http://www.bekkoame.or.jp/~kentto/
- 街道芸術保存会「れとろ看板保存会」 http://www.bekkoame.or.jp/~gan-chan/kanban.html
- コマースネット http://www.commerce.net/
- コンピュータ将棋協会 http://www.bekkoame.or.jp/~jun1/csa.html
- チェスのページ http://www.ask.or.jp/~bun/index.html
- デジタルキャッシュコム http://www.digicash.com/ecash/ecash-home.html
- パチンコ必勝大学 http://www.iijnet.or.jp/byakuya/pachinko/beginner/uni/index.html
- Cet Walk http://www.ntt.fr/at-mode/
- Cyber Hospitai http://www.jtnet.ad.jp/WWW/Island/CH/Hospital.html
- Renking Pege http://www.st.rim.or.jp/~k-matuda/ranking.html

SPORTS

●スポーツ
- 東京打ち放しガイド http://terra.isr.recruit.co.jp/~kon/index-j-s.html
- 2002年ワールドカップ日本ニュースサービス http://www.coara.or.jp/WC_Japan_2002/Japanese/index.html
- ロサンジェルスドジャース http://www.rain.org/~gary1580/dodgers/dodgers.htm
- Biue Weter World http://www.napi.com/BWW/
- ESPNET http://espnet.sportszone.com
- NFL/NBA http://www.imasy.or.jp/~jin/ussports.html

EDUCATION

●教育
- アメリカ ホームステイ http://www.st.rim.or.jp/~junna
- インターネットと教育 http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/educ/
- 東京大学地震研究所 http://kamo-x.eri.u-tokyo.ac.jp/Jhome.html
- 吉村作治/古代エジプト考古学講座 http://www.dik.co.jp/wa/ii/ANKH/Ankh.html
- Dartmouth University http://www.Dartmouth.EDU/
- Kide Space http://plaza.interport.net/kids-space/indexJ.html
- Lieejoy's Piace http://turbo.kean.edu/%7Elisajoy/
- NASAホームページ http://www.nasa.gov/

MASS MEDIA

●マスコミ
- 朝日新聞社 http://www.asahi.com/
- 朝日新聞天気予報 http://www.asahi.com/weather/weather.html
- 中央競馬情報 http://www.sphere.ad.jp/keibajpn/
- 日経新聞社 http://www.nikkei.co.jp/
- ニッポン放送 http://www.fujisankei-g.co.jp/jolf/jolf.htm
- 毎日新聞 Jam Jam http://www.mainichi.co.jp/index.html
- マガジンハウス http://www.magazine.co.jp/
- 読売新聞社 http://www.yomiuri.co.jp/index-j.html
- CNN Interactive http://www.cnn.com/
- Kiee FM KOBE http://www.marin.or.jp/square/kiss-fm/kiss.html
- News Station http://www.flex.co.jp/station/

BUSINESS

●ビジネス
- 国際トレーディング http://www1.meshnet.or.jp/itc/
- テガラ http://www.sphere.ad.jp/apc/nous/usr/tgr/index.html
- 霜店 http://www.bekkoame.or.jp/~n-kuno/
- Direct Connection http://www.dircon.co.uk/
- Lewyer's Room http://village.infoweb.or.jp/~fwbc0867/
- NetCity http://www.netcity.com/
- O-TAX http://www.bekkoame.or.jp/~kunchan/
- Teieport internet Services http://www.stashtea.com/
- White Houee Internet Servicee http://www2.whitehouse.gov/WH/Welcome.html

※この U.R.L.の情報は1996年3月8日現在のものです。

SPECIAL THANKS TO
SEARCH ENGINE
HOLE-IN-ONE
http://hole-in-one.com/



ATMARK TOWN

今日もなにかが新しい！アットマークタウンで情報集収。

アットマークタウンはオンラインの情報アーケードだから毎日情報が新鮮。電子メールが楽しめるポストオフィスのLUNA Ⅱ、今日の運勢を確かめに占いの館MOON MOONに行ったり、ウワサの電子マガジンをニューススタンドでチェック！ネットワークの仲間とフォーラムのAXISでメッセージや情報の交換、ショールームのFIFTH LUNAには気になるピピン＠アットマークの周辺機器やソフトウェアの最新情報が満載！カンタンなインターフェースでいろいろな情報を引き出すことが出来るアットマークタウンからはもう目が離せない!!!

アットマークチャネルクラブ加入契約申込書

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント 御中

株式会社 ジェーシービー 御中

私は、アットマークチャネルクラブ会員規約を承認のうえ、アットマークチャネルクラブに加入したく、ここに申込書を提出します。

□ 年一括払い
□ 月 払 い

K	C	S	FCコード	提携先コード

■アットマーク本体に添付されている。シリアルナンバーを転記して下さい。

■太線内にもれなくご記入ください。

●18歳未満の方は、親権者の方に申込んで頂いて下さい。

お申込人欄				
申込日	平成 年 月 日			
フリガナ		性別	生年月日	
申込人氏名(自署)		1 男 2 女	1 大正 2 昭和	年 月 日
ローマ字(活字体)	FIRST NAME(名)	LAST NAME(姓)		
フリガナ				
ご住所	〒□□□-□□	電話 ( )		

お申込人が お勤めの方

お勤め先(屋号) 1 本人 2 配偶者 3 世帯主	勤務先名(屋号)	所属部課	ご家族
	電話 ( )	内線 ( )	1 既婚・子供なし 2 既婚・子供あり( )人 3 独身・親と同居 4 独身・親と別居

■配偶者または世帯主についてご記入下さい。 配偶者・世帯主の勤務先を上記に記入して下さい。

お申込人が お勤めでない方

フリガナ		性別	生年月日	
お名前 1 配偶者 2 世帯主		1 男 2 女	1 大正 2 昭和	年 月 日

■親権同意書・お申込人が18～19歳(未成年)で、親権者の同意が無い場合は基本情報サービスのみのご利用になります。

18～19歳(未成年)の方はご記入下さい。

●私は申込人のアットマークチャネルクラブ加入申込に同意します。		平成 年 月 日
フリガナ	生年月日	大正・昭和 年 月 日
同意者氏名(自署)	ご住所	

■お支払い口座

銀行口座			
銀行・信金 信組・労金 農協・漁協		支店御中	
金融機関コード		支店コード	
預金種目	1 普通・2 当座	口座番号	
フリガナ			
氏名			

●下の預金口座振替依頼書にも必ず同じ口座をご記入ください。

☆☆ 申込書添付用 ☆☆

ＩＤ番号：AC451034

仮パスワード：30208662

■預金口座振替依頼書(JCBローン/フリカエ)

収納企業 1. 株式会社ジェーシービー

平成 年 月 日

銀行口座			
銀行・信金 信組・労金 農協・漁協		支店御中	
金融機関コード		支店コード	
預金種目	1 普通・2 当座	口座番号	
フリガナ			金融機関へのお届け印
氏名			

私は、上記収納企業（以下甲という）から請求された金額を私名義の上記預金口座から預金口座振替によって支払うこととしたいので、預金口座振替規定を確約のうえ依頼します。

預金口座振替規定

1 甲から貴店に請求書が送付されたときは、私に通知することなく、毎月所定日（当日が金融機関休業日の場合には翌営業日）に請求書記載金額を預金口座から引落しのうえ支払ってください。この場合、預金規定または当座勘定規定にかかわらず、預金通帳、同払戻請求書の提出または小切手の振出はしません。

2. 振替日において請求書記載金額か預金口座から払戻すことのできる金額（当座貸越を利用できる範囲内の金額を含む ）をこえるときは、私に通知することなく、請求書を甲に返戻してもさしつかえありません。また、振替日以降任意の日に、貴店か甲から請求のあった金額（振替日請求額の全額または一部）を引落しのうえ支払ってもさしつかえありません。

3. この契約を解約するときは、私から貴店に書面により届出ます。なお、この届出がないまま長期間にわたり甲から請求がない等相当の事由があるときは、とくに申てしない限り、貴店はこの契約が終了したものとして取扱ってさしつかえありません。

4 この預金口座振替についてかりに紛議が生じても、一切私と甲とな間で解決し、貴店には迷惑をかけません。

以上

検印		印鑑照合		係印	

金融機関使用欄

本依頼書に不備のある場合には、下記該当箇所に○印をつけ、甲へご返送ください

1 預金取引なし 2 記載事項等相違（店名・預金種目・口座番号・口座名義） 3 印鑑相違 4. その他（ ）

ジェーシービー使用欄

お申し込みにあたって

アットマークチャネルクラブ加入契約をお申し込みいただく前に、
必ず会員規約をよくお読みのうえ、お申し込みください。

お申し込みは、仮パスワードを使用し最初に通信をご利用された日より、
2週間以内に必ずご発送ください。

※それ以降にお申し込みの場合は、仮パスワードの使用期限（３０日間）が切れる前に、
本パスワードと会員証が届かない場合がございます。

※お申し込みをいただいた後、本パスワードならびに会員証を2週間以内に事務局から、発送させて頂きます。万が一、2週間をすぎてもお手元に届かない事がございましたら、下記までお問い合わせください。

●アットマークチャネルクラブ事務局（電話　0422−40−8157）
受付時間［月曜～金曜（祭日を除く）9：00 ～ 17：00］

お申込書のご記入について

お申し込み人が			
	成人の方	お勤めの方（パート、アルバイト含む）	お勤め先をご記入ください。
	成人の方	お勤めでない方	配偶者／世帯主欄と、そのお勤め先をご記入ください。
	未成年の方	18～19歳の方	親権者同意欄に親権者の方のご記入をお願いします。 ※ご記入のない場合は基本接続サービスのみのご利用になります。
	未成年の方	18歳未満の方	ご本人はお申し込みできませんので、親権者の方に申し込んで頂いて下さい。

基本接続料金のお支払いについて

アットマークチャネルクラブの基本接続料金は、次のお支払い方法が選べます。
いづれかをお選びいただき、加入契約申込書にご指定ください。

お支払い方法	お支払い金額	サービス内容
年一括払い	22,000円／年	月々10時間の基本接続料（WWW接続サービスおよび電子メールサービス）を含みます。 超過接続料、付加情報料は月毎にご請求させていただきます。
月　払　い	2,000円／月	

※一度お支払いいただいた「接続料」は、ご返金致しかねますので、あらかじめご了承ください。

お申し込みは、仮パスワードを使用し最初に通信をご利用された日より、
2週間以内に必ずご発送ください。

※それ以降にお申し込みの場合は、仮パスワードの使用期限（30日間）が切れる前に、本パスワードと会員証が届かない場合がございます。

※お申し込みをいただいた後、本パスワードならびに会員証を2週間以内に事務局から、発送させて頂きます。万が一、2週間をすぎてもお手元に届かない事がございましたら、下記までお問い合わせください。

●アットマークチャネルクラブ事務局（電話　0422−40−8157）
受付時間〔月曜～金曜（祭日を除く）9　00 ～ 17：00〕

※この規約は他人に譲渡／転売出来ませんのでご注意下さい。

発行．96年3月28日第1版

atmark™

アットマークチャネルクラブ会員規約

※この規約は大変重要ですので大切に保管下さい。



Bandai Digital Entertainment

株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント

アットマークチャネルクラブ会員規約

第１章　総則

第１条　規約の適用
当社は、アットマークチャネルクラブ会員規約（以下「この規約」といいます）を定め、この規約に基づきアットマークネットサービス（以下本サービスといいます。）を提供します。
2　本サービスの取り扱いに関しては、外国の法令、国内外の電気通信事業者等が定める契約約款等により制限されることがあります

第２条　規約の変更
当社は、会員の承諾を得ることなくこの規約を変更することがあります。
この場合には、料金その他の提供条件は、変更後のアットマークチャネルクラブ会員規約によります

第３条　用語の定義
この規約において、次の用語はそれぞれ次の意味で使用します
1　アットマークネットサービス
この規約に基づき当社が会員に提供する電気通信サービス
2　本サービス用設備
本サービスを提供するための電気通信設備
3　本サービス用通信回線
本サービスの提供にあたって、当社が第一種電気通信事業者（事業法第９条第１項の許可を受けた者をいいます。以下同じとします。）または特別第二種電気通信事業者（事業法第24条第１項の登録をおこなった者をいいます。以下同じとします。）から提供を受ける電気通信回線
4　会員契約
当社から本サービスの提供を受けるための契約
5　会員
当社と会員契約を締結しているもの
6　会員端末
本サービスの提供を受けるため、会員が設置する端末等の機器
7　アクセスポイント
本サービス用通信回線を収容するための本サービス用設備が設置されている事業所
8　消費税額
消費税法（昭和63年法律第108号）の規定に基づき料金に課税される消費税の額に相当する額
但し、消費税法の改正により税率等の変更がなされた場合はその法の定めるとおりとします
9　料金等
本サービスに関する料金、消費税額その他の債務
10　接続時間
会員が会員端末を第一種電気通信事業者の電話網等を介してアクセスポイントに接続を行ってから、その接続を解除する間の時間
11　ドメイン名
日本ネットワークインフォメーションセンター（ＪＰＮＩＣ）によって割り当てられる、組織を示す名前
12　ＩＰアドレス
インターネットプロトコルとして定められているアドレス

13　基本接続サービス
インターネット接続サービス（WWW接続サービス、電子メールサービスに限ります。）その他コンテンツサーバ、ゲートウェイサーバ等までの接続を提供する通信サービス
14　付加サービス
会員が別途入手する本サービス用ＣＤ－ＲＯＭと連携し当社もしくはその他のものが提供する通信サービス

第２章　サービスの内容

第４条（サービスの種類）
本サービスの種類は、別表－１の通りとします

第５条　提供区域
本サービスの提供区域は、日本全国とします

第６条　営業時間
本サービスを利用できる時間（以下「営業時間」といいます）は１日２４時間、１週７日とします

第７条　アクセスポイントへの接続
会員は、自己の費用で会員端末を、第一種電気通信事業者等の電気通信サービスを利用してアクセスポイントに接続するものとします

第８条　ユーザＩＤ、パスワードおよびＩＰアドレス
ユーザＩＤおよび仮パスワード（当社が別途定める期間内のみ有効な識別符合をいいます。以下、同じとします。）は、本サービス試用の為に当社又はその他の者が提供する機器又はソフトウェアに添付・交付するものを指します
2　仮パスワードは、当社が別途定める期間内のみご利用頂けます
3　当社は、本サービス利用のためのユーザＩＤおよび本パスワードを第12条第２項に定める会員証とともに交付します
4　会員は、本パスワードを自ら変更することができます
5　ユーザＩＤ、仮パスワードおよび本パスワードの管理および使用は会員の責任とし、使用上の過誤または第三者による不正使用等については、当社は一切その責を負わないものとします
6　ユーザＩＤ、仮パスワードおよび本パスワードは譲渡できません
7　会員が使用するドメイン名およびＩＰアドレスについては、当社がこれを指定します

第９条　付加サービス
会員が付加サービスを利用する場合、会員は、そのサービスの利用に必要なＣＤ－ＲＯＭに添付される付加情報料その他提供条件にしたがっていただきます

第３章　会員契約

第10条　業務の委託
当社は、会員の入退会および料金（第21条に定めるものをいいます）の決済等に関する業務の全部または一部を株式会社ジェーシービー（以下委託機関といいます）に委託するものとします

第11条（会員契約の申込）

会員契約の申込をする場合は、この規約を承認のうえ、当社所定の申込書に氏名、住所その他会員契約の申込の内容を特定するために必要な事項についてもれなく記載、押印し、提出していただきます。

第12条（契約申込の承諾）

会員契約は、前条に定める申込に対し、当社および委託機関が承諾したときに成立します。この場合、会員は、当社および委託機関が定める利用限度額およびサービス範囲で、本サービスを利用することができます。

2　当社または委託機関は、会員契約が成立したときは、ユーザＩＤおよび本パスワードを当社所定の会員証とともにすみやかに会員に交付します。

3　当社または委託機関は、次の場合には、会員契約の申込を承諾しないことがあります。また、会員契約成立後であっても次の各号の一に該当することが判明した場合には、直ちに会員契約を解除することができるものとします。

（1）会員契約の申込をした方が、本サービスの料金等の支払を現に怠り、または怠るおそれがあるとき。

（2）過去に不正使用などにより会員契約の解除、または本サービスの利用を停止されていることが判明したとき。

（3）会員契約の申込をした方が１８歳未満のとき。

（4）その他会員契約の申込を承諾することが、技術上または当社の業務の遂行上著しい支障があると判断したとき。

第13条（変更の届出）

会員は、その氏名、住所等申込書の記載項目について変更があった場合は、すみやかにその旨を当社所定の届出書により届け出るものとします。

2　前項の届出がないため、当社もしくは委託機関から通知または送付書類その他のものが延着または未着の場合でも、通常到着すべき時に到着したものとみなします。

第14条（信用情報機関等への照会および登録）

会員は、当社または委託機関が入会審査を行うに際して、他のクレジットカード会社や金融機関等の信用供与者、委託機関が加盟する信用情報機関および当該信用情報機関と提携する信用情報機関に、会員および入会申込者の信用情報が登録されている場合には、当社または委託機関がこれを利用することに同意するものとします。

2　会員は、会員契約により発生した客観的な取引事実に基づく信用情報および入会申込の事実を他のクレジットカード会社や金融機関等の信用供与者および委託機関が加盟する信用情報機関に７年を超えない期間登録され、当該クレジットカード会社や当該金融機関等の信用供与者が、自己の取引上の判断のためにこれを利用することに同意するものとします。

第15条（権利の譲渡）

会員は、本サービスの提供を受ける権利を譲渡することができません。

2　会員は、この規約に基づき、当社が会員から本サービスの料金等（延滞利息を含みます。）の支払を受ける権利を、委託機関に対し譲渡することについてあらかじめ異議なく承諾するものとします。

第16条（会員が行う契約の解除）

会員は、会員契約を解除しようとするときは、解除しようとする日の１カ月前までに、当社所定の書面によりその旨を当社に通知していただきます。但し、一度当社に支払われた基本接続料等は、返金されません。

2　前項の場合において、その利用中に係る会員の一切の債務は、会員契約の解除があった後においてもその債務が履行されるまで消滅しません。

第17条（当社が行う契約の解除）

当社は、第20条（利用停止）の規定により本サービスの利用停止をされた会員が、なおその事実を解消しない場合は、その会員契約を解除することがあります。ただし、その事実が当社の業務の遂行に特に著しい支障をおよぼすと認められるときは、本サービスの利用停止をしないで、その会員契約を解除することがあります。

2　前項の規定により会員契約を解除しようとするときには、当社もしくは委託機関は、あらかじめその旨を会員に通知するものとします。ただし、緊急やむを得ない場合は、この限りではありません。

第18条（期限の利益の喪失）

会員は、次のいずれかに該当する場合には、会員は、その利用中に係る一切の債務につき、何らの通知、催告を受けることなく当然に期限の利益を喪失し、残存債務の全額をただちに支払うものとします。

（1）前条の規定により会員契約が解除されたとき。

（2）自ら振出した手形、小切手が不渡になったとき、または一般の支払を停止したとき。

（3）差押、仮差押、保全差押、仮処分の申立てまたは滞納処分を受けたとき。

（4）破産、和議の申立てを受けたとき、または自らこれらの申立てをしたとき。

（5）その他会員の信用状態に重大な変化が生じたとき。

第４章　利用中止および利用停止

第19条（利用中止）

当社は、次の場合には、本サービスの利用を中止することがあります。

（1）当社の本サービス用設備の保守上または工事上やむを得ないとき。

（2）第一種電気通信事業者または当社が業務を委託する第二種電気通信事業者が電気通信サービスを中止したとき。

2　当社は、前項の規定により本サービスの利用を中止するときは、あらかじめその旨を会員に通知します。ただし、緊急やむを得ない場合は、この限りではありません。

第20条（利用停止）

当社は、会員が次のいずれかに該当する場合は、本サービスの利用を停止することがあります。

（1）会員契約の申込時に虚偽の事項を通知したことが判明したとき。

（2）支払期日を経過してもなお料金等を支払わないとき。

（3）第31条（利用範囲の制限）または第32条（会員の義務）の規定に違反したとき。

（4）会員の信用状態に重大な変化が生じたり、あるいは本サービスの利用状況が適当でないと当社または委託機関が判断したとき。

（5）その他この規約に違反したとき。

2　会員が、利用限度額を超えて本サービスを利用した場合、未決済合計額が利用限度額以内になるまで、本サービスの利用を停止することがあります。

3　当社は、前二項の規定により本サービスの利用停止をするときは、あらかじめその理由、利用停止をする日および期間を会員に通知します。ただし、緊急やむを得ない場合は、この限りではありません。

第5章　料金

第21条　料金

当社が提供する本サービスの料金の体系は、次のとおりとします

1　接続料

接続時間単位に秒単位で毎月末日ごとに集計し計算する料金（月10時間までの基本接続サービスの利用分を含む定額の料金（以下基本接続料といいます）と、月10時間を超える基本接続サービスの利用分について1分ごとに計算する料金（以下超過接続料といいます））があります

2　付加情報料

付加サービスの利用に係る料金

3　料金の詳細は、別表－1によるものとします

4　接続時間などの本サービスの利用実績は、当社所定の機器により測定します

5　付加情報料については当社が別途定める計算方法によります

第22条　料金の通知

当社もしくは委託機関は、前条の規定に基づき算出した料金を、毎月普通郵便で予め会員が届け出た住所にご利用代金明細書（以下明細書といいます）として通知します。明細書の内容について、会員が通知を受けた後1週間以内に当社または委託機関に対して異議の申し立てを行わない場合、当社および委託機関は、明細書の内容についてご承認いただけたものとみなします。なお、明細書の延着または未着は、料金支払の拒絶の理由にはなりません

第23条　料金等の支払

会員は、基本接続料を利用月（当社所定の機器において「本サービスの利用実績が生じた月」をいいます）の翌月10日（当日が金融機関休業日の場合は翌営業日とします。以下約定支払日といいます）に、また超過接続料および付加情報料を利用月の翌々月10日に予め会員が届け出た金融機関の預金口座から口座振替の方法により委託機関に支払うものとします。なお、請求金額の口座振替ができない場合には当該金融機関との約定により、約定支払日以降、料金の全額または一部につき口座振替ができるものとします

第24条　消費税の取扱

会員は、本サービスの提供に係る消費税を負担するものとします

2　当社は、消費税額の計算において、その計算結果に1円未満の端数が生じた場合は、その端数を四捨五入します

第25条　延滞損害金

会員は、料金等（延滞損害金を除きます）について約定支払日を経過してもなお委託機関に対して支払わない場合には、その料金等に対して約定支払日の翌日から支払の日まで、また、会員が期限の利益を喪失した場合には、残存債務の全額に対して期限の利益を喪失した日以降最初に到来する約定支払日の翌日から完済に至るまでの、年30．00％の割合（1年を365日とする日割計算）で計算して得た額を延滞損害金として委託機関が指定する期日までに支払っていただきます

2　当社は、前項の計算結果に1円未満の端数が生じた場合は、その端数を切り捨てます

第6章　損害賠償

第26条（損害賠償）

当社は、本サービスを提供すべき場合において、当社の責に帰すべき理由によりその提供をしなかったときは、本サービスが全く利用できない状態（本サービスの利用に関し著しい支障が生じ、全く利用できない状態と同程度の状態となる場合を含みます。以下同じとします。）にあることを当社が知った時から起算して、3日間以上その状態が連続したときに限り、当該会員の損害賠償請求に応じます。

2　前項の場合における本サービスの損害賠償の範囲は、当該会員に現実に発生した通常損害を限度とし、本サービスが全く利用できない状態にあることを当社が知った時刻以後の営業時間の全部について、本サービスが利用できなかった日数に対応する基本接続料の範囲内でかつ、その総額は一カ月分相当額に、これに対応する消費税額を加算した額の範囲を超えないものとします

3　当社は第一種電気通信事業者または当社が業務を委託する第二種電気通信事業者の責に帰すべき理由により、本サービスを提供できなかった場合、当社がその第一種電気通信事業者または当社が業務を委託する第二種電気通信事業者から受領する損害賠償額を本サービスが利用できなかった会員全員に対する損害賠償の限度額とし、かつ、会員に現実に発生した通常損害に限り賠償請求に応じます

4　天災、事変その他不可抗力により本サービスを提供できなかったときは、当社は、一切その責を負わないものとします

5　当社は、会員が本サービスを利用することにより得た情報等について何らの保証責任も負わないものとします。また、これらの情報等に起因して生じた損害等に対しても、一切の責任を負わないものとします

6　会員が、本規約に反する行為、または不正もしくは違法な行為によって当社に損害を与えた場合、当社は、その会員に対して損害賠償の請求を行うことができるものとします

第7章　保守

第27条　当社の維持責任

会員は、本サービスを利用することができなくなったときは、その旨を当社に通知するものとします

2　当社は、当社の設置した本サービス用設備に障害が生じまたはその本サービス用設備が滅失したことを知ったときは、すみやかにその本サービス用設備を修理しまたは復旧します

第28条　会員の維持責任

会員は、本サービスの提供に支障を与えないために、会員端末を正常に稼働するように維持するものとします

第29条　連帯保証

会員は当社に対する一切の債務を委託機関に連帯保証してもらうことを委託します

2　本規約第18条および第20条の一つにでも該当する場合、委託機関は保証債務履行前といえども会員に対し、事前に求償権の行使ができるものとします

別表－１　アットマークネットサービスの料金表

Ⅰ　適用

この料金表に記載する料金額には　消費税額は含まれておりません　別途消費税に相当する金額を申し受けます

Ⅱ　具体的料金

1　接続料
(1)　基本接続料　……　2，000円
（月１０時間までの基本接続サービスの利用分を含みます
(2)　超過接続料　……　……　1分までごと１０円
（月１０時間を超える基本接続サービスの利用分につき適用されます
注　基本接続サービスには、WWW接続サービス*、電子メールサービス*が含まれます

2　付加情報料
フランキーオンラインフォービヒン　1分までごと１０円
月１時間を超える利用分につき適用されます

その他の付加サービスに関する付加情報料の金額は、その付加サービスの利用に必要なＣＤ－ＲＯＭに添付、記載される料金によるものとします。

通話料金は、別途自己負担となります。

＊ＣＤ－ＲＯＭ「インターネットキット」が必要になります
＊ＣＤ－ＲＯＭ「テレビワークス」が必要になります

※会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。

別表－２　アットマークネットサービスの基本的な技術的事項

1　物理的条件、相互接続回路および電気的特性の条件

回線種類	物理的条件	相互接続回線	電気的特性
公衆回線	25ピンコネクタ（ISO標準IS2110準拠）	ITU-T勧告 V.24準拠	ITU-T勧告 V.28準拠
INS64	8ピンコネクタ（ISO標準IS8877準拠）	TTC標準JT-I430準拠	

2　基本的な通信手順の種類

通信手順の種類
TCP/IP

ＩＤ・パスワードシール添付欄

商品に同梱されている
ＩＤと仮パスワードの
シールをお貼り、保管に
ご利用ください。

重要
ご契約後に送られてくる本パスワードの転記用にお使いください。なお、本パスワードは、銀行の暗証番号と同様に重要なものですので、他人に見らることのない様、保管には十分お気を付けください。譲渡・転売の際は、このパスワードの入った会員規約を譲渡・転売することは危険ですので、破棄して頂きます様、お願いします

PiPP!N

安全にお使いいただくために

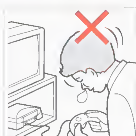
ご自身と機器の安全のために、次の事項を必ずお守りください。

⚠ 警告

■健康のために

ごくまれに、強い光の刺激や光の点滅を受けたりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等を起こす人がいます。こうした症状を経験したことのある方は、本機をご使用になる前に必ず医師に相談してください。また、本機を使用中にこのような症状が起きた場合には直ちにご使用を止め、医師の診察を受けてください。

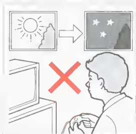
■視力障害にならないために



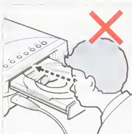
疲れた状態や睡眠不足のときは、遊ばない。



テレビ画面からできるだけ離れる。



長い時間、遊ばない。

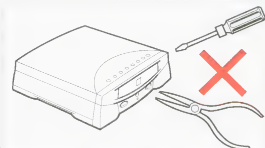


本機のレンズ部分をのぞかない。

■使用上の安全について

電気機器は、間違った使いかたをすると大変危険です。本機はおとなの監視のもとでお使いください。誤動作や感電・火災の原因となる場合があります。

- 本機の分解・改造は絶対にしないでください。



- 本機の各ポートや金属部、通気孔などにはクリップを差し込まないでください。
- 本機の通気孔をふさがないでください。通気孔がふさがれると、内部の温度が上昇します。
- 本機やCDトレイの上に、飲み物などを置かないでください。

■結露について

冷えた本機を急に暖かいところに移動したり、湿気の多い場所などで使用すると内部のレンズに水滴がついて、正しく動作しないことがあります。そのようなときは、そのまま1～2時間ほど待ってからご使用ください。

■コントローラの取り扱いについて

コントローラには小さな部品がありますので、それらが外れた際に、幼児が誤って飲み込まないように注意してください。窒息等の危険があります。

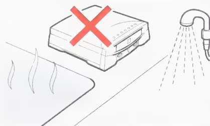
■電源について

- 本機をご使用の際は、安全のためにアースをとってください。
  コンセントにアース端子が付いていない場合、電気工事店などに連絡して適切なコンセントに交換してください。
- 電源プラグを抜くときは、コードを引っぱらずに、プラグ部分を持って抜いてください。
  コードを引っぱると、コードが傷ついて火災・感電の原因となります。
- 絶対に濡れた手で電源プラグを扱わないでください。また、電源プラグや電源コードを幼児の手や口に触れないようにしてください。
  感電の危険があります。



■本機の設置場所について

- 本機を浴槽やシャワー、雨や雪などの湿気の多い場所に置かないでください。
  故障や感電の原因となります。
- オーディオアンプのように熱くなるもののそばに置かないでください。
  故障や火災の原因となります。



■本機の取り扱いについて

- CDトレイを手で無理にあけないでください。
  CDトレイの動作機構が故障したり、本機の誤動作の原因になります。
- CDトレイをあけたままにしないでください。
  本機のレンズ表面にほこりがたまると、CDが正常に読めなくなることがあります。

PiP P!N

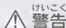
テレビにつなぐ

製品に付属のステレオ・オーディオ／ビデオケーブルを使って、本機をテレビにつなぎます。

数字の順番につないでください。

ビデオ出力端子（黄）
OUT　オーディオ右出力端子（赤）
アース付きコンセント（AC 100V）
4
3
電源ソケット
ビデオセレクタ
黄
赤
白
1
シリアルモデムポート
OUT
オーディオ左出力端子（白）
ビデオ入力端子（黄）
黄
赤
白
ステレオ・オーディオ／ビデオケーブル
2
オーディオ入力端子（白）
オーディオ入力端子（赤）

テレビのビデオ入力端子（黄）とオーディオ入力端子（赤・白）へ、プラグの色を合わせてつなぎます。



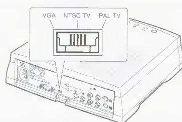
テレビとのケーブルの抜き差しは必ず本機とテレビの電源を切ってから行なってください。



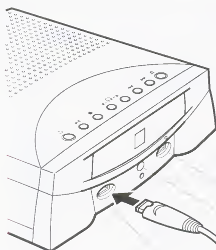
テレビのビデオ入力端子とオーディィ入力端子の並びかたは、テレビによって異なる場合があります。ご家庭のテレビで確認してからつないでください。

ビデオモードについて

お買いあげの際に、本機の背面パネルのスイッチが、NTSC TVの位置にあることを確認してください。日本製（NTSC仕様）のテレビはこの位置でお使いいただけます。



5





本機の電源ボタンを押した後で、コントローラを抜かないでください。つなぎなおしたときに、コントローラのボタンの操作ができなくなる場合があります。

ご家庭のテレビにオーディオ入力端子が1つしかないときは

「ユーザーズガイド」9ページの「オーディオケーブルをオーディオ機器やビデオ機器につなぐ」の項目をご覧ください。

ご家庭のテレビにビデオ入力端子がないときは

本機をビデオ機器につなぎ、そのビデオ機器をテレビにつなぎます。詳しくは「ユーザーズガイド」39ページの「ビデオ機器をつなぐには」を参照してください。

モデムをつなぐには

モデムのつなぎ方について詳しくは、本体に付属する「専用モデム取扱説明」を参照してください。

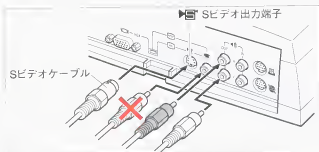
ヨーロッパ製のテレビやVGAコンピュータ用モニタにつなぐときは、スイッチを切り替えてお使いください。

日本製（NTSC仕様）のテレビ	NTSC TV
ヨーロッパ製（PAL仕様）のテレビ	PAL TV
VGAモニタ	VGA

本機の電源を入れてからスイッチを切り替えても、ビデオモードは切り替わりません。

VGAモニタのつなぎかたについては、「ユーザーズガイド」37ページの「VGAモニタにつなぐには」を参照してください。

お持ちのテレビにSビデオ入力端子があるときは、Sビデオケーブル（別売り）が使えます。
Sビデオを使うと、より高品質の画像を楽しめます。



Sビデオケーブルを使うときは、本機のビデオ出力端子（黄）とテレビのビデオ入力端子（黄）に、ステレオ・オーディオ／ビデオケーブルの黄色のプラグをつながないでください。

Pippin対応CD-ROMで遊ぶ

Pippin対応CD-ROMってなに？



「Pippin対応CD-ROM」とは、「米国アップルコンピュータ社が提唱するPippin規格の製品」用に対応したCD-ROMのことです。娯楽、教育からビジネスにいたるまでの幅広い分野の内容がそろっています。Pippin対応CD-ROMには、かならずPippinロゴが表示されています。

Pippin対応CD-ROMの遊びかたは、それぞれのPippin対応CD-ROMに付属の取扱説明書をお読みください。



テレビモニタ上にPippinマークが表示されたことを確認してから操作してください。

画面が動かなくなってしまったときは

操作中に画面が動かなくなり、コントローラをどのように操作しても操作できないときは、本機の電源をいったん切り、10秒以上待ってから再び本機の電源を入れてください。

コントローラの使いかた

アクションボタン
このボタンはPippin対応CD-ROMによって使いかたが違います。

トラックボール
画面の中の操作対象を画面の好きな場所に移動させます。

左右のトリガボタン
動作の内容はPippin対応CD-ROMによって変わります。

方向キー
画面の中の操作対象を上下左右に移動させます。

□、○、◇ボタン
このボタンはPippin対応CD-ROMによって使いかたが違います。

PiP P!N 音楽用CDを聞く

本機は、市販の音楽用CDを再生できます。音楽用CDを入れると、本体上面にある、音楽用CD操作ボタンが使用できるようになります。

Pippin対応CD-ROMや音楽CDのセットのしかた

1 本機とテレビの電源を入れます。

前面の緑色のランプがつきます。オーディオ機器やビデオ機器などをつないでいるときは、それらの電源も入れます。

2 テレビの画面にPippinマークが表示されたら、オープン／クローズボタンを押します。

3 ラベルが印刷されている面を上にしてCDをトレイにのせます。

4 トレイを軽く奥に押すか、またはオープン／クローズボタンを押します。

音楽用CDを聞くときは

本機のオーディオ操作方法は、一般的なCDプレーヤーとほぼ同じです。

停止ボタン
音楽用CDの再生中にこのボタンを押すと、停止します。

ヘッドホン音量調整ボタン
前面中央にあるヘッドホン端子につないだヘッドホンの音量調整に使用します。▼ボタンを押すと音量が小さくなり、▲ボタンを押すと音量が大きくなります。

CDトレイのオープン／クローズボタン



再生／一時停止ボタン

電源ボタン

早戻し／早送りボタン
一つ前のトラックの最初に戻ったり、次のトラックの最初に進んだりするときに使います。



本機についてのご質問は、サポートセンターまでお問い合わせください。

サポートセンター
株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
サポートセンター
東京都台東区蔵前 3-1-10 蔵前セントラルビル 5F 〒111
Tel : (03) 3864-5588
Fax : (03) 3864-3450

発売元
株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント
東京都台東区蔵前 3-1-10 蔵前セントラルビル 8F 〒111

871C453A1
Printed in Japan

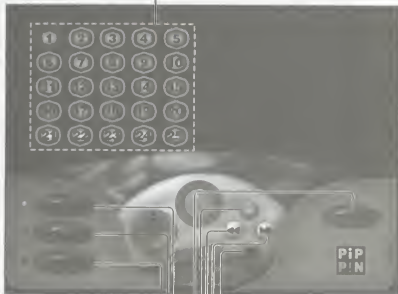


スタートアップガイド

このスタートアップガイドでは、Pippin™ ATMARKの接続の方法からPippin対応CD-ROMと音楽用CDのセットの方法までを記載しています。まず、こちらをご覧になってから、その他の取扱説明書をお読みください。(通信を行なわれるときは、スタートアップガイドをお読みになってから専用モデム取扱説明をお読みください。)

◆画面上のボタンの配置◆

曲番ボタン
曲番を指定します。
指定された曲番は色が変わります。



Shuffleボタン
順不同で再生するときに使います。
このボタンを選ぶと左の○が緑色に変わります。

Programボタン
聞きたい曲を聞きたい順番で聞くときに使います。
このボタンを選ぶと
Programボタンが緑色に変わります。

Normalボタン
通常の再生を行います。このボタンを選ぶと、
左の○が緑色に変わります。

停止ボタン
停止中は□が緑色になります。

早送りボタン

巻き戻しボタン

再生／一時停止ボタン
音楽CD再生中は（ ⏸ ）一時停止ボタンに、
一時停止中は（ ▶ ）再生ボタンになります。

繰り返しボタン
曲を繰り返し聞くときに使います。

＃再生される曲番と、再生時間は画面右上に表示されます。

■ 音楽用CDを最後まで一回聞く

1 画面上の「Normal」ボタンを選びます。

2 ATMARKコントローラの青色のアクションボタンを押してください。
（もしくは画面上の再生ボタンを選びます）

■ 聞きたい曲を選んで聞く



1 画面上の「Program」ボタンを選びます。

2 聞きたい曲の曲番ボタンを選びます。
最大で30曲まで選ぶことができます曲番を選ぶと通常の曲番ボタンの右側に選んだ曲番が表示されます。

3 ATMARKコントローラの青色のアクションボタンを押すと、選んだ曲が選んだ順番で再生されます。
(もしくは画面上の再生ボタンを選んでも再生することができます)

4 元に戻すときは画面上の「Normal」ボタンを選んでください。

■ 全ての曲を繰り返し聞く

再生中（または停止中）の音楽用CDを全曲繰り返し聞くときは、画面上の「繰り返しボタン」を選びます。繰り返しボタンは次のような形状になります。



元に戻すときは、「繰り返しボタン」を再度選びます。

聞きたい曲だけを繰り返し聞く

1　画面上の「Program」ボタンを選びます。

2　聞きたい曲の曲番ボタンを選びます。
最大で30曲まで選ぶことができます。曲番を選ぶと通常の曲番ボタンの右側に選んだ曲番が表示されます。

3　「繰り返しボタン」を選びます。

4　ATMARKコントローラの青のアクションボタンを押すと選んだ曲番を繰り返し聞くことができます。
（もしくは画面上の再生ボタンを選んでも再生することができます）

全曲を一回ずつ順不同で聞く

1　画面上の「Shuffle」ボタンを選びます。

2　全曲を一回ずつ順不同で聞くことができます。

再生中の曲を早送り、巻き戻しする

音楽用CDの再生中にATMARKコントローラの緑色のアクションボタンを押し続けると再生中の曲を早送りすることができます。
（もしくは画面上の 早送りボタンを選んで再生中の曲を早送りすることができます）
同様にATMARKコントローラの黄色のアクションボタンを押し続けると再生中の曲を巻き戻すことができます。
（もしくは画面上の巻き戻しボタンを選んでも再生中の曲を巻き戻すことができます）

音楽CDを聞くのを止める

ATMARKコントローラの赤色のアクションボタンを押すか、または画面上の停止ボタンを選びます。

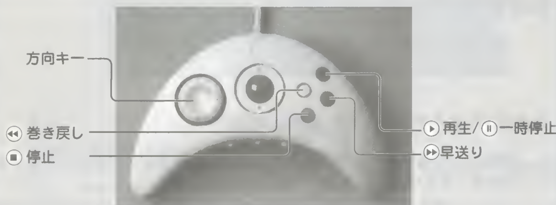
CDを取り出すには

本体のオープン／クローズボタンを押して取り出してください。

音楽CDを聞く

＊音楽用CDは、本体のボタンだけでなく、ATMARKコントローラや、画面上での操作もすることができます。ここではATMARKコントローラや画面上のボタンによる音楽用CDの使い方を説明します。本体のボタンによる操作は本体ユーザーズガイドの19ページ（音楽用CDを聞く）をご覧ください。
（本体の電源ボタンおよび、オープン／クローズボタン以外のボタンは音楽用CDでのみ使用することができます。Pippin対応CD-ROMについてはこれらのボタンは使用することはできません。）

◆ATMARKコントローラで音楽CDを直接操作する◆



■ 画面上のボタンを選ぶには

画面上のボタン(例えば、Programボタン等)を選ぶときは、次のような方法で行ってください。

1 まず、ATMARKコントローラのトラックボールを使って、選びたいボタンの上に矢印のマークを合わせます。

2 ボタンに矢印を合わせた状態でATMARKコントローラのトリガボタン（左右どちらでも構いません）を一度押します。

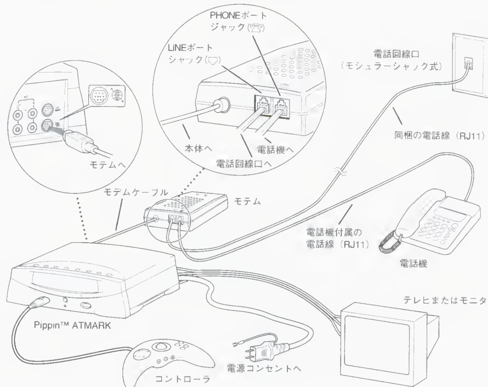
#ここでは上記のような操作を単に画面上のボタンを選ぶと表記しています。

通信に関する注意

- 多機能電話の回線の中には、通信を行なえないものがあります。確認してからお使いください。
- NTTのキャッチホンサービスをご利用の場合、割り込みの呼出音によってデータが乱れたり、回線が切断されたりすることがあります。モデムはなるべくキャッチホンの契約をしていない回線でご使用ください。
- 電話機やファックスを本モデムに接続してお使いの場合、モデムが回線を使っている間は、電話やファックスをご使用になれません。
- モデムの使用中に、外付電話機の受話器を持ち上げないでください。受話器等からノイズが混入することによって、データが乱れたり、回線が切断されたりすることがあります。
- 電話線を家電製品の近くに配置しますと、ごくまれに電話線がノイズを拾い、通信できない場合があります。このような場合、電話線の配置を変えてみてください。

Pippin™ ATMARKおよび電話機との接続

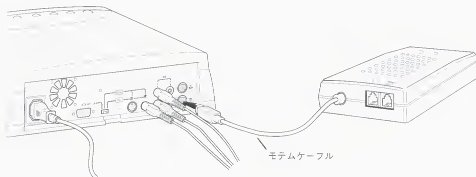
重要　本モデムはNTTの加入回線に適合するよう設計されています。ISDN回線、PBX（構内交換機）、その他の専用線などには使用できません。



1　まず、Pippin™ ATMARKにテレビまたはモニタ、コントローラと電源コンセントをそれぞれ接続します（詳しくは、Pippin™ ATMARKユーザーズガイドまたはスタートアップガイドを参照してください）。

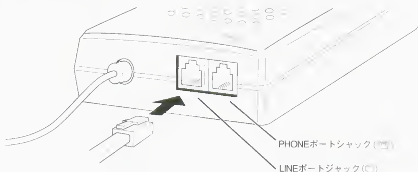
2　接続前に本機と周辺機器の電源が切れていることを確認してから、モデムケーブルのコネクタを本機のモデムポート に接続します。

コネクタはしっかりと接続してください



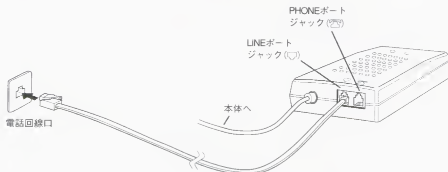
重要　モデムをプリンタポート（ ）に接続しないでください。

3　同梱の電話線の一端を本モデムのLINEポートジャックに接続します。



4　コードのもう一端をご家庭のモジュラージャックに差し込みます。

カチッと音がするまで差し込みます。ご家庭の電話回線口に電話が接続されている場合は、電話回線口から電話線を抜いてください。



重要　この専用モデムはモジュラージャック式の電話回線口に接続するようになっています。今お使いの電話回線口がモジュラージャック式でないときは、工事が必要な場合があります。

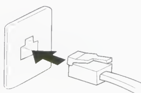
- **3ピンプラグ式の電話回線口の場合**

  専用の変換アダプタを購入してお使いください。アダプタは電気店などでお求めになれます。

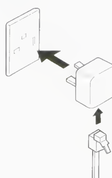
- **直接配線の電話回線口の場合**

  電気工事店などに相談してモジュラージャック式に交換してもらってからお使いください。

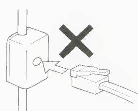
注意　モジュラージャックに交換する工事は、資格をもつ工事担当者におまかせください。無資格の方は工事をしないでください。



モジュラージャック式

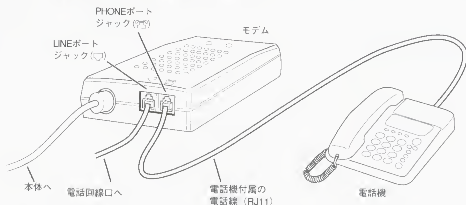


3ピンプラグ式



直接配線式

5　電話機に付属の、または市販の電話線の一端を本モデムのPHONEポートジャックに接続します。電話線のもう一端は電話機に接続します。



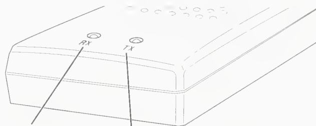
注意：PHONEポートジャックとLINEポートジャックに差し込む電話線を間違えないように注意してください。

6　電話機を接続したら、受話器から発信音が聞こえることを確認してください。

> 電話線が短い場合は...
>
> モジュラー中継用コネクタ（6極2芯または6極4芯タイプ）、および電話線（RJ11）を電器店にて購入することで延長することができます。

モデムのランプについて

本モデムには2つのランプがあります。通信を行なっているときにこれらのランプが光ります。

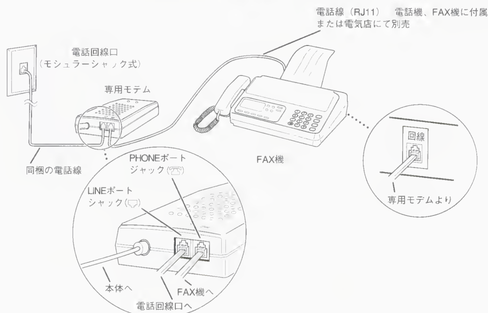


テータの受信を行なっているときに光ります。　データの送信を行なっているときに光ります。

データを送信するだけの場合や受信するだけの場合でも、実際には受信・送信を相互に行なっています。したがって、通信時にはRX、TXのどちらか、または両方のランプが光ります。

FAX機を使うときは

お手持ちのFAX機を本モデムに接続して使うことができます。FAX機の使いかたについては、FAX機に付属する取扱説明書をご覧ください。



端末設備（変更）の届け出について

端末設備をご使用になる場合は、事前に、NTT［116番（局番なし）］に必ず届け出てください。
なお、従来の「端末設備接続（変更）請求ハガキ」による届け出は不要です。

技術情報

PiPPiN™ atmark™ 専用モデム

仕様

NCU部

- 通信回線数　1回線
- NCU形式　MA型
- 適用回線　電話回線
- ダイヤル形式　ハルスダイヤル式（10PPS/20PPS）
  トーンダイヤル式（DTMF）

モデム部

- 通信方式　全二重
- 変調方式　FSK(300 bps)/PSK(1200, 2400 bps)/
  QAM(2400, 4800, 7200, 9600, 12000, 14400 bps) 準拠
- 変調速度　300, 600, 2400baud
- 通信速度　300/1200/2400/4800/7200/9600/12000/14400 bps
- 通信規格　ITU-T：V.21(～300 bps), V.22(～1200 bps), V22bis(～2400 bps),
  V.32(～9600 bps), V.32bis準拠

使用周波数

300 bps	ITU-T V.21
CH1: スペース	1180±6Hz
マーク	980±6Hz
CH2: スペース	1850±6Hz
マーク	1650±6Hz
アンサートーン	2100±6Hz

1200/2400 bps	ITU-T V.22/V.22bis
CH1	1200±0.5Hz
CH2	2400±1Hz
ガードトーン	1800±20Hz
アンサートーン	2100±6Hz

4800～14400bps	ITU-T V.32/V.32bis
Ch1 ORG	1800±1Hz
CH2 ANS	1800±1Hz

ファックス部

■ 通信方式	半二重同期通信方式
■ 変調方式	PSK(2400, 4800 bps)/QAM(4800, 7200, 9600, 12000, 14400 bps) 準拠
■ 変調速度	1200, 1600, 2400baud
■ 通信速度	2400/4800/7200/9600/14400 bps
■ 通信規格	V.17(14400 bps),V.27(4800 bps)ter, V.29(9600 bps)準拠
■ 使用周波数	1700 Hz(±1Hz),1800Hz(±1Hz)

設定可能なフォーマットとビット長

ビットレート

2400, 4800, 9600, 19200, 38400, 57600 bps

データビット	パリティ	ストップビット	トータルビット
7	マーク	1以上	10
7	スペース	1以上	10
7	偶数	1以上	10
7	奇数	1以上	10
7	なし	2以上	10
8	なし	1以上	10

株式会社 バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンター
東京都台東区蔵前3-1-10 蔵前セントラルビル5F 〒111
Tel: 03-3864-5588 Fax: 03-3864-3450

871C450B1

PiPPiN™
ATMARK™
ADVANCED TECHNOLOGY BY APPLE COMPUTER

専用モデム取扱説明

はじめに

製品に同梱されているモデムをご使用の前に、この取扱説明を必ずお読みください　また製品に警告、注意などの表示がある場合は、それにしたがってください。



警告

安全にお使いいただくために

- 直射日光の当たる場所やストーブ、ヒーターなどの熱源に近い場所には設置しないでください。過熱して火災の原因になります。
- モデムから発煙したりモデムの外装カバーが非常に熱くなったときは、ただちに使用を中止し、プラグを抜いてから株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメントサポートセンターにご連絡ください。株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンターについて詳しくは、この取扱説明の 8 ページをご覧ください。
- 温度や湿度が高い場所、またはほこりの多い場所に設置しないでください。漏電などにより火災や感電の原因になります。
- 雷が鳴ったら、本モデムに触れないでください。感電の恐れがあります。落雷の恐れがあるときは、Pippin™ ATMARKの電源を切り、本モデムから電話線を取り外してください。
- 本モデムの分解や改造はしないでください。火災や感電の原因になります。内部の点検、調整、修理が必要なときは、株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント サポートセンターにご連絡ください。
- 水やコーヒーなどの液体の入った容器を持ったまま本モデムを操作しないでください。モデムに液体がかかると、火災や感電の原因になります。
- お子さまの手の届かない場所に設置してください。けがなどの原因になります。
- モデムケーブルを引っぱったり、本モデムの上に重いものを載せたりしないでください。故障の原因になります。

注意！他人の目に触れないよう、
大切に保管して下さい

I D 番 号 :AC451034

仮パスワード:30208662